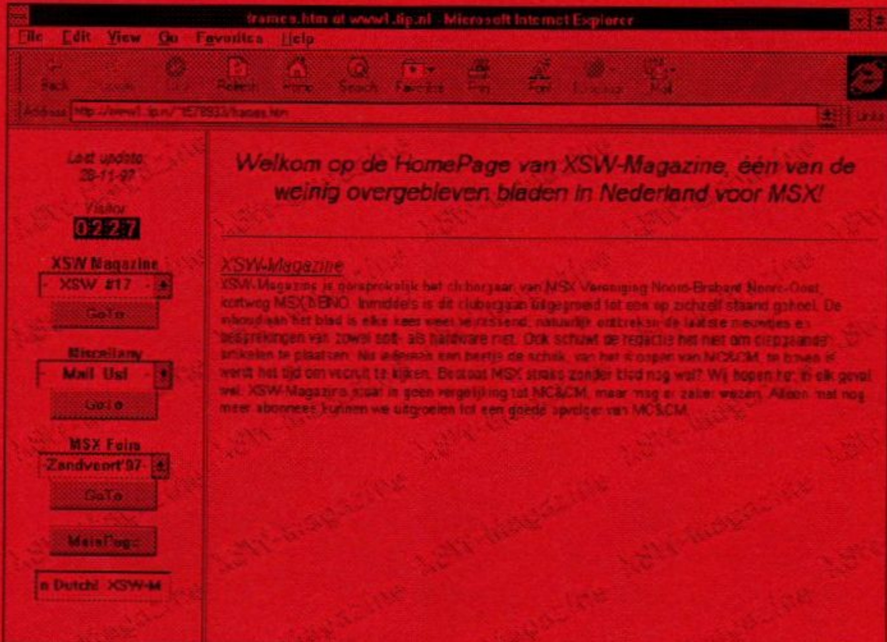
19 Januari/Februari '98

ƒ5,95

XSW-Magazine

In dit nummer o.a.



- Logo's
- FutureDisk 33
- Almelo '97
- Babel
- MSX-User 11
- MSX Info-blad 6
- Be-Bop Bout
- Sonyc
- MSX en Internet
- En nog veel meer...

Sunrise GamesAbonnement

Stichting Sunrise

Postbus 61054, 2506 AB Den Haag

Voor wie is het Sunrise GamesAbonnement (SGA) bedoeld?
Voor iedere MSX 2 bezitter met een dubbelzijdige disk-drive en minimaal 128 kB (RAM) geheugen. Verdere uitbreidingen zoals een FM-PAC, Muziekmodule, MoonSound of harddisk zijn niet noodzakelijk maar worden in de meeste gevallen wel ondersteund.

Wat is er reeds via het SGA verschenen?
Een aantal mooie games zijn al uit het SGA voortgekomen, wat dacht je bijvoorbeeld van: The Shrines of Enigma, Akin, Pumpkin Adventure 3, Match Maniac en Pentaro Odyssey.

	Normaal	SGA		Normaal	SGA
The Shrines of Enigma	ƒ32,50	ƒ25,-	Akin	ƒ39,95	ƒ30,-
Pumpkin Adventure 3	ƒ47,50	ƒ40,-	Match Maniac	ƒ27,50	ƒ25,-
Pentaro Odyssey	ƒ32,50	ƒ25,-			

Kopen via het SGA is duidelijk goedkoper!
Abonnees op Sunrise Magazine krijgen nog eens 10% extra korting op games van het SGA!

Wat kunnen we op korte termijn verwachten?
Vast staat dat in elk geval CoreDump (de opvolger van Akin) en The Lost World de volgende twee games zijn die wij via het SGA gaan aanbieden. Helaas kunnen wij nog geen release datum noemen. Wanneer één van de games gereed is, krijgt u 2 à 3 weken van te voren een acceptgirokaart thuis gestuurd.

Het spel Deceptor is definitief van de SGA-lijst verdwenen en zal helemaal niet meer worden uitgebracht.

Uiteraard blijven wij nog steeds op zoek naar nieuwe games die we uit kunnen brengen via het SGA. Hierover zijn wij al in onderhandeling met een aantal groepen en clubs.

Hoe wordt ik lid van het SGA?
Abonnee worden van het SGA is vrij eenvoudig, stuur een briefkaart naar onze postbus om je aan te melden als abonnee. Als abonnee van het SGA neem je minimaal 2 games af, waarna altijd schriftelijk kan worden opgezegd!

– ScreenShots CoreDump –



Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
0412-630653
0654-642288
E-mail: m.broek@tip.nl

Redactie

Maico Arts	0412-690757	maico.arts@tip.nl
Erik Maas	073-5942926	erik.maas@tip.nl

Vaste medewerkers

Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer, Richard Bosch

Telecommunicatie

The Games BBS
24 uur per dag, 300-9600 bps
0412-640358

http://www.tip.nl/users/m.broek

Abonnementen

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost ƒ35,-. Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december.

Abonnementstarieven ingaande per:	Januari/Februari	**ƒ35,-**	(6 nummers)
	Maart/April	**ƒ30,-**	(5 nummers)
	Mei/Juni	**ƒ24,-**	(4 nummers)
	Juli/Augustus	**ƒ18,-**	(3 nummers)
	September/Oktober	**ƒ12,-**	(2 nummers)
	November/December	**ƒ 6,-**	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:	A4	(210x297mm)	**ƒ25,-**
	A5	(210x148mm)	**ƒ15,-**
	A6	(105x148mm)	**ƒ10,-**

MSX-NBNO
Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

Rob Hiep

XSW-Magazine verschijnt 6x per jaar

Inhoudsopgave

Redactioneel

Mari van den Broek

Voordat ik met mijn gebruikelijke babbeltje dit redactioneel ga vullen, wil ik iedereen, namens mijzelf en de rest van de redactie, een fantastisch 1998 toewensen. Ondanks de slechte berichten die we het laatste jaar te verwerken hebben gekregen (het stoppen van MCCM, geen SRM meer etc.) denk ik persoonlijk dat MSX nog een hele tijd mee zal gaan.

Waarom? Heel simpel... Wij van MSX-NBNO hebben er nog ontzettend veel zin in en met ons nog een hele hoop anderen. Trouwens, de ontwerpers van de MSX gaan er vanuit dat we zeker tot het jaar 2079 met MSX bezig blijven. Pas dan stopt namelijk de interne clockchip met het weergeven van het juiste jaartal.

Voor jullie ligt inmiddels alweer een goed gevuld XSW-Magazine. We hebben nog stoute plannen met het blad, maar daarover lezen jullie later meer...

Genoeg gezeurd... Sla de bladzijde snel om, er is meer dan genoeg te lezen.

Logo's

Marc van den Broek

Plaatjes zeggen vaak meer dan woorden. Waarom maken we daar dan ook geen gebruik van. Oplettende lezers van dit blad is het vast al lang opgevallen. Sinds het Juli/Augustus nummer van 1996 wordt bij de meeste artikelen gebruik gemaakt van kleine logo's. Logo's die in één oogopslag het één en ander vertellen over bijvoorbeeld de hardware-eisen van de besproken software, welke hardware-uitbreidingen ondersteund worden (SCC, FM-PAC, Music-Module, OPL4, GFX9000 etc.) en mogelijke andere dingen die het weten waard zijn en mogelijkerwijs niet genoemd worden in het artikel. Hierbij denken we aan bijvoorbeeld MSX-DOS 2 ondersteuning en het gebruiken van een muis.

Nu kunnen we aan het begin van elk artikel wel een hele opsomming geven van de hardware-eisen, de uitbreidingen die ondersteund worden en andere wetenswaardigheden, maar dat zou een artikel onnodig langer maken. Op dit moment worden er door ons al een aantal logo's gehanteerd, die voor de meesten van ons wel bekend zullen zijn. Nieuwe hardware zoals de MoonSound en de GFX9000 hebben nog geen echt logo, wij hebben daarvoor een eigen logo gecreëerd.

De logo's op een rijtje:

werkt op elke MSX 1 en hoger!

werkt op elke MSX 2 en hoger!

werkt op elke MSX 2+ en hoger!

werkt alleen op de MSX Turbo-R!

minimaal 128 kB RAM nodig!

minimaal 256 kB RAM nodig!

minimaal 512 kB RAM nodig!

minimaal 1024 kB RAM nodig!

een enkelzijdige diskette!

een dubbelzijdige diskette!

ondersteunt de SCC!

ondersteunt de FM-PAC! (MSX-Music)

ondersteunt de Music-Module! (MSX-Audio)

ondersteunt de OPL4! (MoonSound)

werkt alleen met de V9990!

ondersteunt MSX-DOS 2 en hoger!

ondersteunt MIDI!

maakt gebruik van een muis!

is te installeren op een harddisk!

staat op CD(-ROM)!

Jammer genoeg is het door de jaren heen nooit tot een duidelijke afspraak hierover gekomen. Misschien dat het in de toekomst nog gaat gebeuren (MSX is immers nog lang niet dood, al willen velen ons dat wel doen geloven). De door ons gebruikte logo's mogen door iedereen gebruikt worden, op verzoek willen wij ze zelfs als BitMaP- of PCX-plaatje beschikbaar stellen.

Samenwerking met PTCC

Marco Arts

Inleiding
Tijdens de laatste bijeenkomsten is ons gebleken dat de opkomst in Nistelrode steeds magerder wordt. Reden voor ons om daar eens bij stil te staan of we inderdaad nog wel de kosten en moeite moeten nemen om elke maand een bijeenkomst te organiseren.

PTCC
Op het moment dat wij daar ons hoofd over aan het breken waren, werd ons gevraagd of we interesse hadden om op te gaan in de PTCC om zo daar een MSX-tak te onderhouden. Daarop was ons antwoord kort maar krachtig: NEE, dat nooit.

Toch hebben wij een gesprek met enkele mensen van de PTCC gevoerd om eens verder te kijken dan onze neus lang is. Ook zij vragen zoiets niet zonder reden.

Van hun kant was behoefte aan een sterke MSX-tak en van onze kant is de behoefte om zo veel mogelijk MSXers te bereiken. Wat is nou makkelijker om via die weg een samenwerking op te starten.

Bijeenkomst
Eén van de eerste dingen wat voor ons belangrijk was is wat we doen met de bijeenkomst.

Afgesproken is om onze abonnees, die voorheen gratis toegang hadden op de eigen bijeenkomst te Nistelrode, om die ook nu weer gratis toegang te verlenen.

Deze bijeenkomst wordt gehouden op elke EERSTE woensdag van de maand van 20.00 tot 23.00 uur in Ouderensociëteit "de Krinkelhoek" aan de Oyenseweg te Oss. Graag zien wij jullie ook daar weer verschijnen. De eerste bijeenkomst zal zijn op 7 januari 1998.

Voor diegenen die de weg naar Oss weten te vinden, maar niet op de hoogte zijn waar de Oyenseweg zich bevindt, volgt hier een routebeschrijving:

- A50, Den Bosch - Nijmegen
- Afslag 16, Oss-Oost
- Beneden afslaan richting Oss
- Volg deze weg, u kruist na enkele kilometers een spoorwegovergang (Graafse baan)
- Bij verkeerslichten gaat u rechtdoor (Megense baan)
- Op de eerste kruising linksaf (Singel '40-'45)
- Bij verkeerslichten rechtdoor (Singel '40-'45)
- Bij verkeerslichten weer rechtdoor (Singel '40-'45)
- Rotonde half rond rijden (Hertogensingel)
- Deze weg maakt een flauwe bocht en krijgt u aan de rechterkant een informatiebord
- Direct daarna gaat u rechtsaf (Oyenseweg)
- Het eerste gebouw aan de rechterkant is de Ouderensociëteit "de Krinkelhoek", parkeerplaatsen zijn links en rechts van de weg

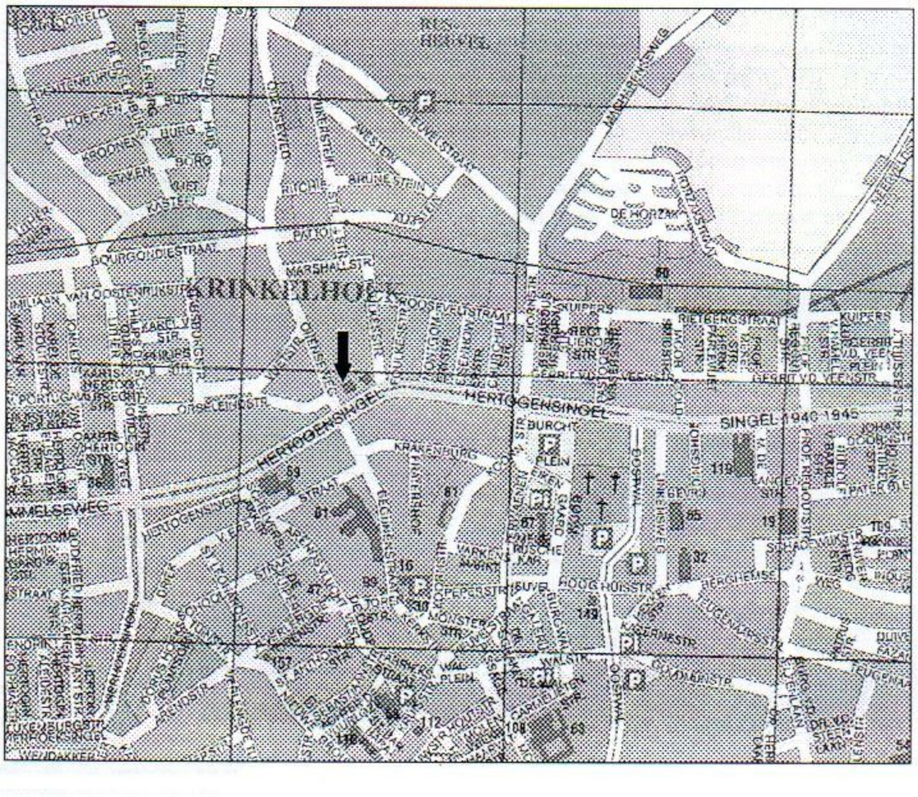
XSW-Magazine
Uiteraard is ook ons blad ter sprake gekomen. Voorheen had de PTCC nog een eigen blad, maar tegenwoordig moeten de PTCC leden het stellen met CTiB (Computer Thuis In Bedrijf). Hierin publiceert men alleen over, hoe kan het ook anders, de PC. Ons werd de kans geboden om daar verandering in te brengen en een deel van ONS blad daarin te publiceren. Uiteraard grijpen we deze kans met beide handen aan. Wat zijn onze beweegredenen hiervoor:

- Allereerst om die PC-ers te laten zien dat we zeker nog niet van de aardbodem verdwenen zijn, en MSX voor velen nog steeds HET systeem is...

- We landelijk behoorlijk aan de weg kunnen gaan timmeren omdat de oplage van CTiB om en nabij de 200.000 ligt.

Uiteraard gaan we niet het gehele XSW-Magazine in CTiB publiceren, we zullen beginnen met wat "oude" artikelen en natuurlijk de recensies van de nieuwste soft- en hardware voor MSX.

Tot de eerste bijeenkomst in Oss, 7 januari aanstaande!



FutureDisk 33

Richard Bosch

MSX 2 128 1x 2DD

Terwijl ik met drie dingen tegelijk bezig ben, duw ik de diskkette maar eens in de disk-drive. Het eerste wat ik op beeld krijg is de tekst 'Hold '1'-key for Sonyc promo", dus laat ik dat maar eens proberen. Helaas... op het beeldscherm verschijnt de mededeling dat ik hiervoor minimaal een MSX 2+ (of hoger!) nodig heb. Maar niet getreurd, Sonyc is inmiddels uitgebracht en zal zonder twijfel door iemand van ons team besproken gaan worden.

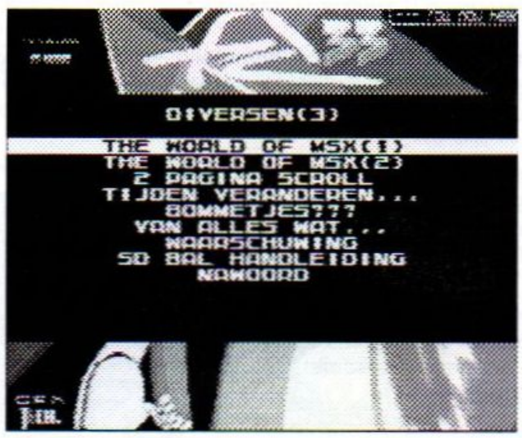


Eenmaal daar voorbij kom ik in het eerste menu, waarin ik kan kiezen tussen SD Ball en Magazine. Als eerste kies ik maar voor SD Ball. Dit is een spel net zoals het alombekende tennis-spel met de twee balkjes. Dit ziet er goed uit alleen is de remweg van de balkjes iets te lang. In het hoofdmenu van het spel kies ik nu voor Quit. Aangekomen in het Hoofdmenu van het magazine hebben we zoals altijd weer de keuze uit verschillende menu's. Als eerste hebben we Redactioneel. Deze sla ik zoals gewoonlijk maar over want hier staat alleen maar wat info over de disk *[NvdR: wat niet altijd waar hoeft te zijn.]*.

In het volgende menu Software staan reviews en previews over verschillende softwareprodukten zoals The Lost World, PLR programma manager, Music Maniac, Delta soft en nog meer produkten. Helaas kreeg ik zelf bij de meeste onderwerpen zoals Rolling Thunder en Music Maniac gewoon een zwart scherm en kon ik geen kant meer op, terwijl mijn MSX NIET hing. Doorgegaan naar het volgende menu Tips zien we dat er hier maar één keuze is, te weten Losse Flodders. In deze rubriek vinden we de bewegingen voor de MSX variant van StreetFighter, handig om te weten. Ik snap alleen niet waarom ze voor vuurknop A de C-toets en niet gewoon de A-toets gebruiken en voor vuurknop B de X-toets in plaats van gewoon de B-toets *[NvdR: kijk eens naar je toetsenbord, de toetsen X en C zitten naast elkaar en zijn dus gemakkelijk te gebruiken!]*.

In het menu Bladen en diskmagazine's staan de teksten over, zoals de naam al zegt, de bladen en diskmagazines. Hier vinden we MVM 5, Club 1997 (de disk van MVM), XSW-Magazine 17 en ICM-Magazine 26/27. De meeste teksten zijn goed alleen krijg ik wederom een zwart scherm bij de teksten over ICM-Magazine 26/27. Aangekomen bij Programmeren vinden we de cursussen Pascal 3 en 4, Advanced basic, Assembly, en zijn er nog twee menu's genaamd Bitjes en Nog meer bitjes. Helaas kan ik ook Bitjes niet bekijken omdat ik ook hier gewoon een zwart scherm krijg.

Bij het volgende menu Diversen 1 staan een aantal leuke wetenswaardigheden en een aantal nuttige artikelen, zoals onder andere over OPL4. Wat ik verder ook een pluspunt vind is dat de lezersbrieven niet rechtstreeks naar de prullenbak worden verwezen maar dat deze ook echt behandeld worden. Helaas zit er ook hier weer een zwart scherm bij. En zoals de naam van het vorige menu al deed vermoeden is er ook nog een Diversen 2. Hierin staat bijvoorbeeld MSX-DOS 2 cursus, Tekencursus en helaas staat er ook hier weer zo'n gigantische lultekst bij. Weer in het hoofdmenu aangekomen zien wij voor de afwisseling Diversen 3. Helaas is de SD Ball handleiding één van de weinigen nuttige dingen die in dit submenu staan. Het laatste menu is English part. Hierin staat een samenvatting van de belangrijkste onderwerpen die naar het Engels zijn vertaald (oh, wat hebben die gasten, die geen Nederlands kunnen, geluk zonder al die bullshit tekst).



Al met al is dit wel een leuke disk met één groot nadeel. Dat is dat ik zoveel zwarte schermen krijg. Of het nou alleen aan de disk ligt die ik hier heb liggen weet ik niet maar het ligt in ieder geval NIET aan de MSX waar hij op draaide, want hij deed hetzelfde op de MSX die er naast staat. Verder is het een goede disk met veel leuke en nuttige wetenswaardigheden. Vraag wel voordat je hem koopt of het normaal is dat je van die zwarte schermen krijgt. Als dat niet zo is dan kun je hem gerust kopen want ook de muziek is goed *[NvdR: het exemplaar wat op de redactie ligt vertoont deze "bug" niet, het moet haast wel aan de diskette liggen.]*.

FutureDisk
Aldenhofstraat 36
6191 GV Neerbeek
046-4374322

The Best of MSX

Marco Arts

Producent: Power MSX
Prijs: ƒ85,-

Inleiding

Op Zandvoort lagen voor zover als ik het heb kunnen bekijken een drietal CD's te koop. Één ervan lag op de stand van MSX-NBNO, te weten Megabytes for MSX. De tweede was MSX Experience gemaakt door New World Order en de derde is degene waar we het in dit artikel over gaan hebben.

Wat kregen we?

Deze CD is ook weer een produktie van Power MSX Productions uit Frankrijk. Dit is hun tweede CD. Vorig jaar, ook op de beurs van Zandvoort, hebben zij hun eerste CD uitgebracht. Dit keer hebben zij CD's van het merk Kodak gebruikt. Aan de voorkant zien we een kleurenlabel met eh... Wat het eigenlijk moet voorstellen weet ik niet, Zandvoort 1997 staat er in ieder geval op.

Aan de binnenkant van het label zien we de naam en overige adresgegevens van de persoon achter deze produktie

De inlay aan achterkant van de CD is waarschijnlijk omgedraaid, zodat er een witte achterkant werd gecreëerd.

Zat bij de vorige CD nog een handleiding, bij deze CD is die achterwege gelaten. Laten we eens op de CD kijken of daar iets zinnigs in deze is te vinden...

Wat staat erop?

De CD is niet geheel maar voor slechts 580 megabyte gevuld. Alle directory-namen staan er in het Frans op, niet het meest gemakkelijke, maar als je de inhoud van de directories bekijkt snap je toch wel wat de directory-naam inhoudt.

Volgens de README.TXT die in de root-directory van de CD staat is alles met behulp van ARJ gecomprimeerd. Wanneer je de bestanden decomprimeert moet je de bestanden naar diskette kopiëren. Wanneer je slechts één bestand overhoudt is het een diskimage die je met een hulpprogramma terug moet zetten op diskette.

Deze hulpprogramma's staan voor MSX in de directory MSX. In de directory PC staat de software in nog 3 sub-directories verspreid. Ook staan hier een drietal emulatieprogramma's zodat de software zelfs op de PC te bewonderen is.

Totaal:	553 MB
Jeux (spellen):	196 MB
Demos:	187 MB
Mags:	106 MB
Utils:	38 MB
M-roms:	14 MB
Rom:	6 MB

In de directory Listes staan acht tekstbestanden die de lijsten bevat van wat er allemaal in de betreffende directory op de CD staat.

Waar ik nu eigenlijk niet het nut van inzie is het herplaatsen van de megaroms en gewone roms. Deze zijn we ondertussen al op verschillende CD's tegengekomen, evenals in de BBSen en op het wereldwijde Internet.

Conclusie

Als ik deze CD zo bekijk hebben we weer een gigantische bult aan programmatuur bijeen geraapt gekregen.

Ik heb niet de moeite genomen om alles uit te pakken, maar wanneer ik de ARJ-bestanden uit de directory \DEMOS\A op de harddisk zet, blijkt dat die 12 MB opeens zo'n 30 MB te worden. Als dit met alles zou zijn gedaan en dezelfde compressie verhouding gehaald is zou dat betekenen dat we zo'n 2½ * 550 MB = 1,35 Gigabyte aan software op deze CD hebben staan. We moeten wel een beetje moeite doen om de software te kunnen gebruiken... *[NvdR: aan het begin van de middag werd deze CD-ROM al voor ƒ50,- van de hand gedaan!].*

Power MSX Productions
c/o Schloupt Christophe
8, rue des Capucines
57530 Courcelles sur Nied
France



Almelo '97

Mart van den Broek

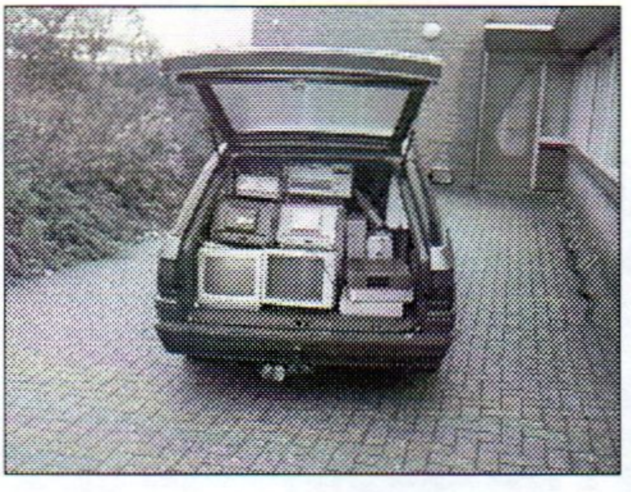
[NvdR: Deze mini-beurs stond niet vermeld in onze beursagenda, aangezien men er niet zeker van was dat deze door zou gaan. Toen wij kort voor de dag hiernaar informeerden kregen we te horen dat deze dag doorgang zou vinden.]

De organisatie van deze mini-beurs verliep wat chaotisch. Omdat enige informatie omtrent deze dag uitbleef besloten we maar om zelf eens contact op te nemen met de organisatie. De organisatie verzekerde ons dat deze dag doorgang zou vinden en dat we ruim op tijd een inschrijfformulier voor deze mini-beurs zouden ontvangen. Toen we ongeveer 14 dagen voor deze dag nog niets ontvangen hadden namen we nog maar eens contact op met de organisatie, welke ons kort daarop per fax een inschrijfformulier stuurden.

Aangezien we inmiddels al min of meer besloten hadden om naar deze mini-beurs te gaan, schreven we ons in voor een viertal meters stand en faxten dat door aan de organisatie.

Vrijdag: 20 november
De dag voor de mini-beurs, snel wordt nog even alles gecontroleerd. Hebben we de juiste apparatuur bij ons, hebben we voldoende bladen, is van alle software nog voldoende aanwezig en vooral: is iedereen op tijd morgenvroeg?

Zaterdag: 21 november, 07.15 uur
Vroeg uit de veren, het is een aardig eindje rijden naar Almelo en we wilden zeker op tijd daar zijn zodat er genoeg tijd is om rustig de stand op te bouwen. Richard zou in eerste instantie niet mee gaan naar Almelo, maar het bezoekje aan de tandarts van vrijdag was meegevallen en hij wilde deze beurs dan ook voor geen geld missen. Voorzien van een fikse zak strooigoed (het liep immers al aardig tegen Sinterklaas aan!) begon de reis.



Ruim op tijd voor de aanvang van de beurs stonden we voor het gebouw... De deur was op slot en binnen was niemand te bekennen. Hadden we ons vergist in de plaats? (wat eigenlijk onmogelijk was, we waren hier immers al eens eerder geweest). Op zoek dan maar naar een open deur (die we overigens NIET konden vinden).

Stom toevallig kwamen we op het idee eens bij het erachter gelegen gebouw te gaan kijken, en ja hoor... eenmaal achter dat gebouw zagen we een wagen staan met allerlei MSX-spullen erin. We werden vriendelijk begroet door iemand van de organisatie. Aangezien onze auto's behoorlijk ver van deze ingang stonden besloten we om in elk geval de wagen met alle spullen tijdelijk voor de deur te parkeren zodat we niet al te ver hoefden te sjouwen.



De indeling (waar welke standhouder nou precies zou staan) was niet geheel duidelijk, bij het innemen van onze stand werd er nog druk gewisseld. De stands stonden vrij dicht op elkaar. Op het eerste gezicht wat onhandig, maar naar wat later bleek, wel heel erg gezellig. De stand was snel opgebouwd, alleen het kunnen gebruiken van de computers die we geïnstalleerd hadden liet op zicht wachten, de stroomvoorziening was immers nog niet geregeld. Tijdens het opbouwen van de stand kreeg ik de gelegenheid om alvast wat foto's te maken. Goed en wel stond ik weer achter onze stand, ging mijn telefoon. Het was Martin (Aurora), hij en Eric stonden op het punt om vanuit Nijmegen richting Almelo te vertrekken. Hij vroeg mij dit door te geven aan de organisatie, omdat het vrijwel onmogelijk was op tijd voor het begin van de mini-beurs aanwezig te zijn. Ik vertelde hem nog snel dat ie niet in het voorste gebouw moest zijn, maar in het daarachter gelegen gebouw.



Eerlijkheidshalve moet ik bekennen dat ik niet veel verwachtte van deze mini-beurs. De keer hiervoor viel het allemaal wat tegen, maar we wilden deze gelegenheid toch niet onbenut laten om ons gezicht te laten zien in deze regio. Tot onze verbazing was de zaal toch de gehele dag vrij aardig gevuld met bezoekers. We hebben vrij aardig verkocht en konden op deze dag toch weer 3 nieuwe abonnees voor het komende jaar noteren.



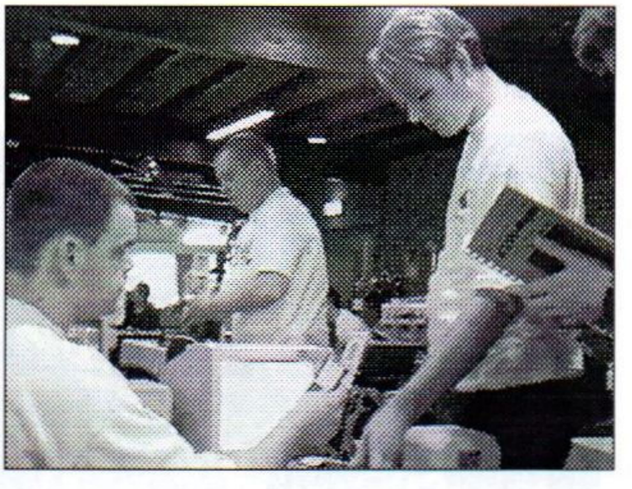
Onder de aanwezige standhouders een aantal goede bekenden van ons, naast ons (nouja eigenlijk Surrec) stond Stichting Sunrise. Rob had mij gevraagd of ie mijn MSX Turbo-R nog eens mocht lenen, wat uiteraard geen probleem was. Op mini-beursjes als deze is Rob vaak alleen, dit keer werd hij echter vergezeld door Koen van Hartingsveld, de maker van de Video9000. Koen kon meteen aan het werk, Maico's scartkabel gaf geen geluid door aan zijn monitor... wat eigenlijk wel zou moeten. Rob had inmiddels uit Spanje een versie van het spel BeBop Bout toegestuurd gekregen, een spel wat vrij veel lijkt op Streetfighter van de spelconsole, maar waarbij de fighters bestuurd worden door middel van het kiezen van kaarten waarmee kicks en punches in diverse sterktes aan de tegenstander konden worden uitgedeeld. Onderhandelingen waren inmiddels gestart om dit spel via het Sunrise Games Abonnement uit te brengen. Uiteraard was Rob geïnteresseerd in de mening van de bezoekers van deze mini-beurs. Hierover houden wij jullie op de hoogte.



Tegenover ons stond Aurora, naast het verkopen van twee zeer aardige games (Ruby & Jade en Exor) promootten zij hun op Tilburg '98 te releasen game "Harry Ant", met in de hoofdrol natuurlijk Harry de mier. Hetgeen wat wij van dit spel te zien kregen was zeker de moeite waard. Afgesproken werd dat wij zo snel mogelijk screenshots van dit spel toegestuurd zouden krijgen, die we dan voor publikatie geschikt zouden maken. Wij houden jullie op de hoogte over de ontwikkelingen van dit spel.



Onder de bezoekers ook een aantal bekenden: Martin en Janny (MGF/MSX-User), Haiko de Boer (MGF/Sunrise BBS) en Willem v/d Werf (BBS MSX-Veendam). Aan Martin en Janny vroegen we waarom ze geen stand hadden op deze mini-beurs, voor het werven van abonnees moet je meer doen dan alleen maar beurzen bezoeken. Hierover had men eigenlijk niet nagedacht en men zag dit dan ook als een gemiste kans.



Ruim voor het stoppen van de mini-beurs begon de organisatie met het opruimen van de spullen op hun eigen stand. Nouja niet echt wat je noemt het geven van het goede voorbeeld. Aangezien het aantal bezoekers nu sterk afnam besloten wij ook maar langzaam aan onze spullen op de stand in te pakken en de reis naar huis te beginnen. Ondanks dat we misschien toch iets te dicht op elkaar gepakt stonden was dit een geslaagde dag. De organisatie zat misschien wat rommelig in elkaar maar daar zal men een volgende keer zeker beter op letten. Tegen iedereen die niet op deze dag geweest is kan ik alleen maar zeggen: Tot volgend jaar.

Babel

-The New MegaBlocks

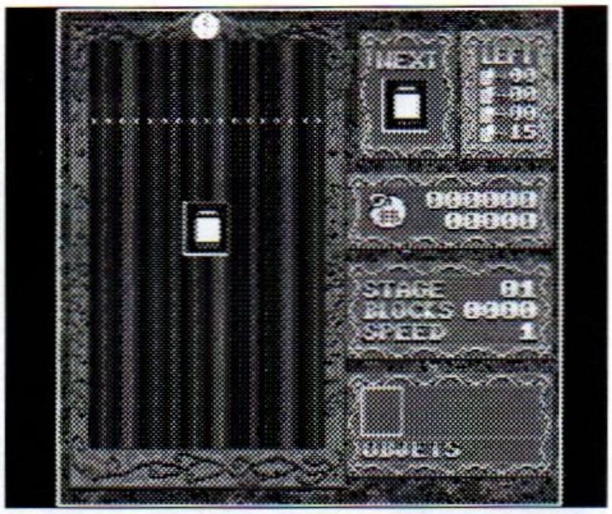
Mari van den Broek

Producent: Cabinet
Prijs: -

Via het Sunrise GamesAbonnement zijn we op de beurs in Tilburg in het bezit gekomen van het nieuwste spel wat uitgebracht is door Cabinet, een voor ons vrij onbekende groep uit Spanje. Pentaro Odyssey hebben we al besproken in een vorige nummer van XSW-Magazine. Dit keer is een spel uit 1994 aan de beurt. Waarom? Dat zal snel duidelijk worden.

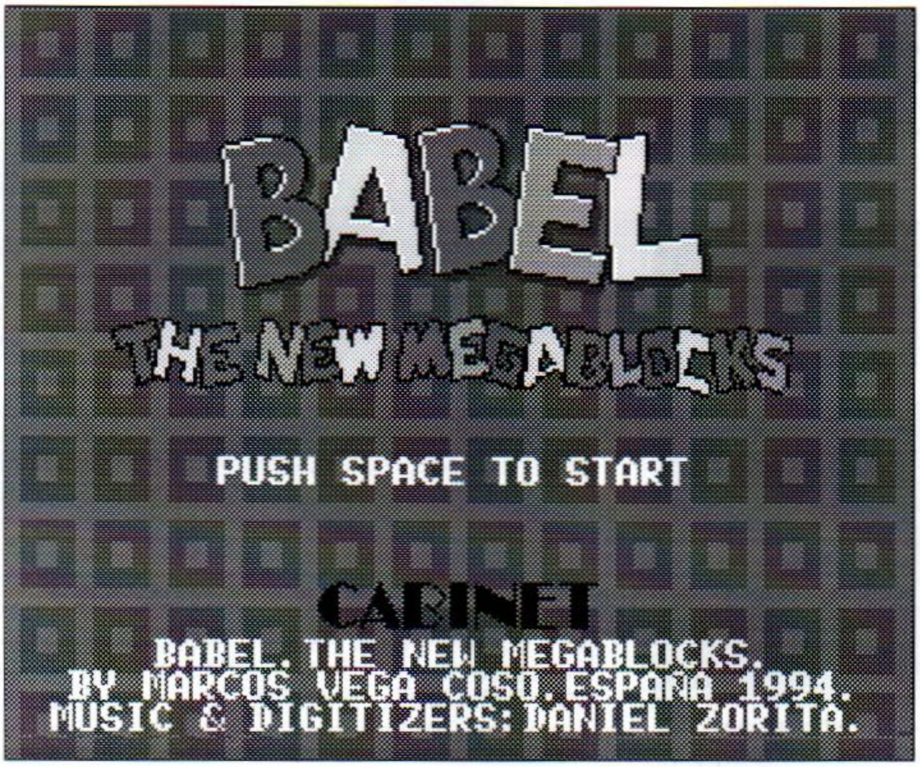
Babel is de zoveelste Tetris-kloon die ik onder ogen krijg, echter dit keer is het spel toch weer net even anders dan alle anderen. Bij de meeste spellen is het de bedoeling zo snel mogelijk één of meerdere lagen vol te krijgen waarna ze dan verdwijnen. Babels werkt niet met van vorm verschillende blokken, maar met symbolen. De bedoeling is om 3 of meer dezelfde symbolen op één rij te krijgen, of dat nu horizontaal, verticaal of diagonaal is.

De linkerhelft van het beeldscherm is het speelveld, op de rechterhelft van het beeldscherm wordt de score bijgehouden. Tevens is daar te zien welk blok als volgende komt. Om het spel nog ingewikkelder te maken wisselen de spelcombinaties af, de ene keer moet je net zo lang doorspelen tot alle blokken op zijn, een andere keer ben je verplicht om een aantal rijen van drie symbolen te maken en een aantal rijen van 4 of zelfs 5 symbolen. Pas als dat gelukt is, is de stage afgelopen.



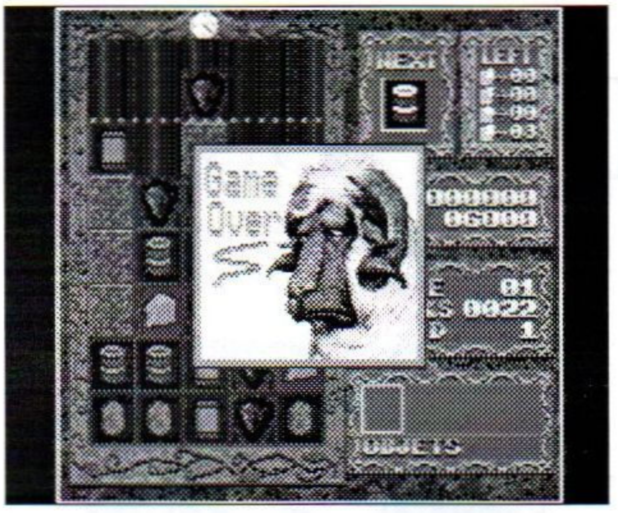
Het beëindigen van een stage wil niet altijd zeggen dat je door zal gaan naar de volgende. De ongebruikte blokken op het scherm (die je niet met behulp van een rij van drie of meer dezelfde symbolen hebt kunnen wegwerken) worden van je score afgetrokken. Zodra je score op nul staat en er zijn nog blokken over... jammer... GAME OVER!.

Een leuke optie in het spel is het kunnen wisselen van blokken. Het vallende blok kan door een druk op de spatiebalk gewisseld worden met het blok dat als volgende aan de beurt is. Met deze optie kan het spel zowel in je voordeel als in je nadeel beïnvloed worden.



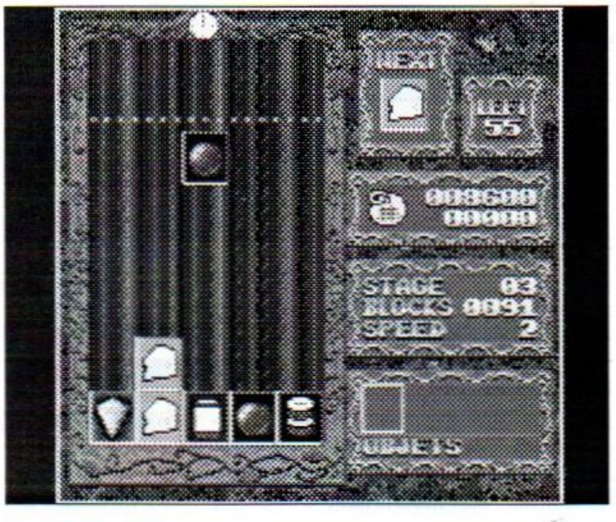
Tijdens het spelen vallen er niet alleen symbolen, maar ook objecten. Zo zijn er objecten die alle speelblokken laten verdwijnen, die de vaste blokken opblazen, die blokken van de soort waar het object op valt laat verdwijnen of die simpelweg een hele horizontale lijn laat verdwijnen. Dit maakt het spelen weer een stukje aangenamer en interessanter.

Wie 6 stages heeft overwonnen krijgt op het speelveld een digi te zien van een dame in badbak. Wat we nog meer kunnen verwachten is me nog niet duidelijk, ik sneuvel vrijwel elke keer op stage 8. Maar de tekst "Let's go for it" maakt me zo verbeten dat ik nog maar eens van vooraf aan begin om proberen verder te komen dan stage 8.



Wanneer je onverhoopt een stage niet weet te halen, of je laat te veel blokken op het scherm achter, zal je helaas weer helemaal van vooraf aan moeten beginnen, geen passwords of mogelijkheden om op een latere stage te beginnen.

De muziek is vrij aardig, een beetje PSG en een beetje FM-PAC. Grafisch ziet het spel er heel aardig uit. De besturing van het spel is zeer soepel, wat ik van veel andere games meestal niet kan zeggen. Het spel is net als alle andere Tetris-klonen bijzonder verslavend.



Of dit spel überhaupt ooit op de Nederlandse markt zal verschijnen is niet duidelijk, misschien dat met enige overredingskracht het spel naar Nederland gehaald kan worden, misschien in een ietwat aangepaste vorm. Zodra we meer weten laten we dat zeker weten.

"I see"
Said The Blind Man
To The Deaf Man
On The Phone

MSX-User 11

Marc van den Broek

Zo kort voor kerst ben je altijd blij als er weer eens wat anders dan de gebruikelijke kerstkaarten op je deurmat belanden... Eigenlijk lag ik op de loer voor het allerlaatste nummer van MCCM, maar een MSX-User kan ik ook wel waarderen.

Nummer 11 van dit magazine ligt hier voor me, op de voorkant prijkt een foto van de beurs in Zandvoort met daar overheen een voor mij wel heel bekend figuurtje...

Slaan we het blad open treffen we aan de binnenzijde van de kaft een advertentie aan van de kabel-service van Totally Chaos, ofwel Rinus Stoker. In de tekst zit een soort van wave-vorm, die de advertentie niet ten goede komt, hij is namelijk nogal wazig geworden.

In het voorwoord vermeldt Janny dat het inderdaad weer behoorlijk lang geduurd heeft alvorens MSX-User (11) af was, maar eindelijk is hij er dan weer. De beurs in Zandvoort is achter de rug en men heeft weer wat veranderingen aan de lay-out aangebracht. Rieks is uit de redactie gestapt vanwege drukke werkzaamheden en hierdoor is de rubriek Gameworld komen te vervallen. Vervolgens oppert ze nog dat ze er stevig tegen aan moeten om een goed blad uit te blijven brengen, cosmetische veranderingen en een kleurenkaft zijn heel mooi, maar als de inhoud niets voorstelt heb je daar ook weinig aan.

Slaan we deze pagina om komen we bij de inhoudsopgave die dit keer over twee volledige pagina's is uitgesmeerd. Duidelijk leesbaar in elk geval, maar hebben we daarnet niet iets gelezen over inhoud?

De eerste recensies doemen op, de diskmagazines. Ook wij hebben ooit geprobeerd om deze in één adem onder één kop te beschrijven. Achtereenvolgens passeren FutureDisk 31, 32, MGF-Magazine 12, 13, TCI 4 en Track 2 de revue. Deze laatste wordt dan door Janny besproken, de anderen door Bas van der Sluis.

Het woord aan Haiko. MCCM stopt er mee, dat is al langer bekend. Nu vindt men het leuk om voortaan bij MSX-User een extra diskette te gaan stoppen. Vooralsnog is het alleen een idee en wij lezers wordt gevraagd om opmerkingen, suggesties of ideeën hierover naar de redactie door te spelen. Men belooft in elk geval dat er bij MSX-User 12 een diskette zal zitten.

Vervolgens weet men 1 pagina te vullen met het beursverslag van Zandvoort, inclusief een aantal foto's waarop onder andere ook de stand van MSX-NBNO te zien is.

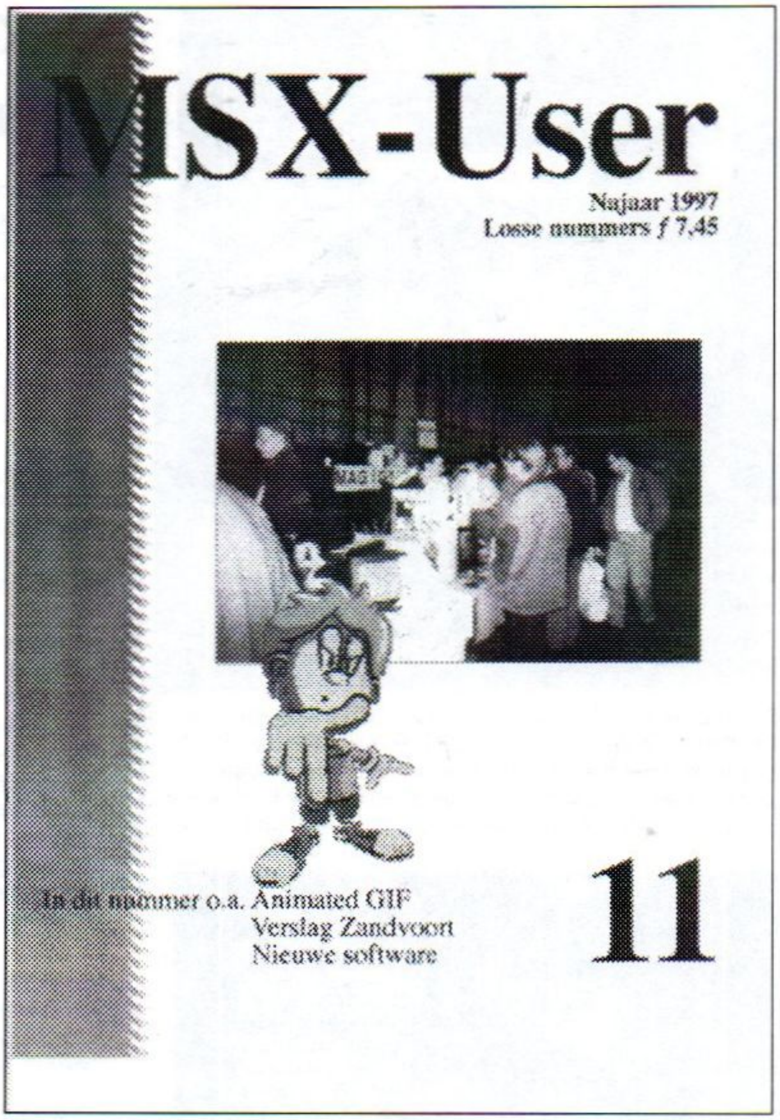
Uiteraard ontbreken de magazines dit keer niet. Zou de redactie van MSX-User overstag gegaan zijn na het lezen van ons commentaar hierover? Wij bijten met XSW-Magazine 16 en 17 de spits af, gevolgd door het één na laatste nummer van MCCM, namelijk nummer 89.

Vervolgens mag Patrick Feijt zijn zegje doen over Animated GIF's, waarvan gedacht werd dat deze op MSX niet bekeken zouden kunnen worden. De truuk is simpel, namelijk in de header van de file de tekst '89" veranderen in '87" en vervolgens bekijken met bijvoorbeeld VGIF. Het bekijken gaat wat traag, beeldje voor beeldje verschijnen op je scherm. Een MSX Turbo-R is wel wat sneller, maar echt vloeiend is het niet.

Inmiddels zijn we aangekomen op pagina 13, en kunnen we lezen welke muziekdisks door de redactie bekeken en beluisterd zijn. Achtereenvolgens passeren Techno Trance en Musix Dizk 1 de revue. Bas mag zijn zegje doen over Techno Trance, terwijl Rieks Musix Dizk 1 voor zijn rekening neemt.

In Internet ervaringen 'the making of Pyramide homepage". Een uiterst kort verhaal over hoe je een homepage maakt en hem vervolgens op het net zet. In Newsflash wat mededelingen over Bulletin Board Systems, wie is er off-line, wie neemt welk BBS over etc. etc.

Verder nog kort de mededeling dat de fusie tussen Sunrise en MGF van de baan is, maar dat moeten we maar lezen op MGF-Magazine 16. De beurs in Zandvoort is voor de organisatie een aardige strop geweest en men vreest dat er misschien volgend jaar helemaal geen Zandvoort meer zal zijn. Als laatste zijn er plannen om een BBS promotie-team op te richten om zo weer wat meer bellers in de BBSen te krijgen... Nu moet ik bekennen dat het aantal bellers de laatste tijd wel wat is afgenomen, maar of we daar direct over moeten gaan zitten klagen? Wat nieuwe files in je BBS doet wonderen hoor!



Ik ben al bijna aan het einde van dit magazine, als laatste een kort artikel over de ModStripper van Xelasoft en een pagina vullend verhaal over het spel Slider 2. Of het stukje tekst van Janny over PLR gezien moet worden als een heus artikel of een kolomvullertje... veel zegt het in elk geval niet.

Als laatste een lijst van alle MSX Bulletin Board Systems die nog on-line zijn en de bestelinformatie van de in dit nummer besproken software. Op de achterkant een kijkje op de Pyramide Homepage.

Veel nummers MSX-User hebben we dit jaar niet mogen ontvangen, zo was nummer 9 eigenlijk de afsluiter voor 1996 en was nummer 10 het Maart/April nummer. MSX-User 11 mag met een gerust hart het Najaar 1997 nummer genoemd worden, het jaar zit er immers bijna op. Met dit tempo en een abonnement voor 6 nummers zal men zeer zeker het jaar 2000 met gemak halen.

Inhoudelijk valt er weinig op aan te merken, wat er geschreven staat is aardig. Alleen vind ik persoonlijk de inhoudsopgave buiten proporties en zijn de meeste plaatjes vrij donker.

Naar ik mag aannemen heeft zowel de beurs in Tilburg als Zandvoort genoeg spullen opgeleverd om twee bladen mee te vullen, maar deze redactie schijnt daar toch enige moeite mee te hebben.

Het verbaast mij overigens dat ik over ZO WEINIG nog ZOVEEL heb weten te schrijven. Ik raad de redactie dan ook aan om nog maar eens de eigen woorden ter harte te nemen, een kleurenkaft en cosmetische verbeteringen wegen niet op tegen een rijkelijk gevulde inhoud.

MSX-User Publishing
Postbus 1055
8900 CB Leewarden

ZMODEM
Has Bigger Bits,
Softer Blocks,
And Tighter ASCII

12th BARCELONA MSX MEETING

Ramon Ribas Casasayas

Via Internet kregen wij het nu volgende artikel. We hebben er voor gekozen om dit artikel niet te vertalen in het Nederlands. Mochten daar onverhoopt problemen mee zijn, zullen wij dit een volgende keer zeker overwegen te doen.

10 exhibitors, over 130 or more visitors and seven new releases (three of them in their first official release on Europe) plus two previews out of over 15 programmes and hardware for selling at the meeting is a general overlook of the happenned at this Barcelona Meeting, all this without counting the extra activities done. Who's the brave daring to stop this fire? (Does it seem that I am happy? What makes you think in this way?).



Let's make a closer look on every stand.

ANALOGY (Santander, Cantabria & Girona, Catalonia)
Manuel Pazos and Elvis Gallegos presented officially at a Spanish meeting their masterpiece, Sonyc. The results are astounding. Just astounding? Noooo, I meant ASTOUNDING! All the users of 2+ and Turbo R will be happy with the final result. The adventures of the greatest hedgehog ever now on your favourite computer. Also there was Head Hunter, a little game consisting in crushing Snatcher heads with a hammer. The game is totally based on the little game which appeared at the arcade saloon of SD Snatcher. There appear all the graphics from the characters of SD Snatcher.



Worth of being commented are the impressing EVA videos Manuel Pazos gets from Japan, played through his MegaSCSI interface and HDD.

MSX-MEN (Barcelona, Catalonia)
First of all, there was EuroLink#3 in its Spanish version, a great diskmagazine avalaible for 500 pesetas. End of ego-trip. :-)

One of the most admired stuff of the day was BE BOP BOUT! (1000 pesetas). The game consists on a sort of Street Fighter game but using cards for giving the kicks and punches. Big -and wonderful- graphics, nice musics and great playability. Following very near, there was Bomberman 2, a MSX2 clone of that famous game consisting in bombing everybody through your way to the exit. It was one of the few things released on the past (and last) Zandvoort.



Not games, but slideshows were the next products released: Notos CG Collection and AmateurisM. Both are slideshows made from pictures drawn by two Japanese artists, one is Notos and the other Shiroto M. While the style of the first one is kinda more childish (big heads and huge shining eyes) the other is quite more like the classical manga style that fills a lot of covers.

Now, from Holland was Megabytes, a CD-ROM games compilation, as well as ERIX, the terminal programme made by Erik Maas. Also, there was Dark Voyage, from Compjoetania -TNG-, another FM music disk from this classical Dutch factory. Next time Kuneko&Yumeko will hit the MSX arena. And last but not least, Pentaro Odissey, from Cabinet, released at the past fair of Tilburg. Penguins are never out of fashion, you know.



ANGEL CULLA & JM ALONSO (Lleida & Granollers, Catalonia)
They presented two special creations. The first one is the ACCNET cartridge, ideal for connecting internal PC modems to MSX, about which we talked widely in the past number. Waiting for giving a complete review... And also there was COMS6, which is the first MSX terminal programme using ANSI, for both RS232C and ACCNET users. However, it seems that Y-MODEM protocol doesn't work satisfactorily yet, but it is so close to get it, that maybe it will be accomplished when you read this.

LUZNET2 BBS (Sta. Coloma de Gramenet, Catalonia)
Javi Lavandeira attacks with his BBS! His BBS, totally dedicated to MSX, OS/2 and Doom levels is the most popular among the Spanish MSX users who enjoy the pleasures (and phone bills) of modem. You could download any programme from there. (Oh, yes! I also could comment some lines about the Dutch -but living in Barcelona- girlfriend of Javi. I could say many things... but I won't!!! ;) See the photos -when avalaible-).

TRUNKS (Tudela, Navarra)
Also known as David Madurga, he presented the stuff made for connecting MSX to Internet. While multitask programme, UDP, SLIP and PPP protocols are finished, now it's time for coding the TCP/IP. Help will be accepted and greeted. About the material things, you could put on your SCC cartridges a tiny button for disabling game and being able to use just SCC. All for 300 pesetas.

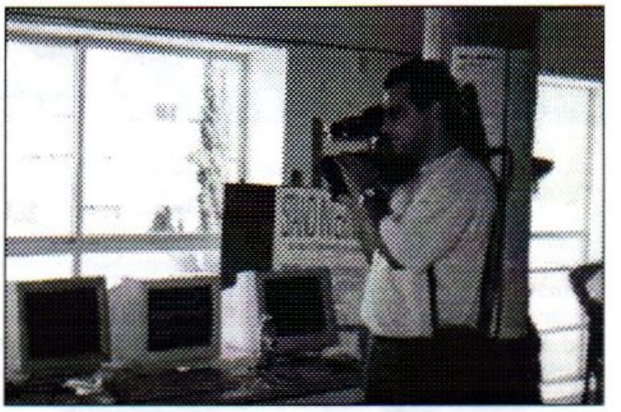
Also, from Victor Martinez, you could get a translation to English of Big Strategy II for just 500 pesetas, as well as a promotion of a translation from Parodius.

LEHENAK (Barakaldo, Basque Country)
This group, which is going to turn its name to V.A.J., came almost and shown their magazines (MSX LEHENAK) and diskmagazines made up to that date. Also, they had Rune Master I written to Spanish.

They made an exhibition of battle mode with F1 Spirit 3D Special along with Trunks, by using a cable that joined two MSX through the joystick ports. By the way, Trunks won the race. :-)

FKD (Barcelona, Catalonia)
They haven't presented anything new than sad news: they dissappear. One of the most classical magazines of Spain (aside Hnostar and Lehenak) will say goodbye in its 13th edition, to be released in december. The reason is quite logical for the Spanish users: their last magazine was released in the middle of 1996.

KAI (Reus, Catalonia)
Nothing for sell. Just (just? do you dare to say 'just'?) exhibition of Nuts, the next great hit coming from Spain which is going to run faster than the devil across the world. So, remind this name: NUTS. It is heavily based on the classical Double Dragon, with screen 5 big graphics and almost totally programmed in Turbo Basic. Of course there will be flying kicks, lotsa punches and plenty of violence and sex (being KAI behind all this, it would be really strange if it were going to be otherwise). SOON ON YOUR COMPUTER SCREENS! (You are warned...).



CLUB MESXES (Majorca)
Them! This time came SaveR and Luna Bros. Although they failed in releasing against the time the SD Mesxes#12, they presented many things. They had their SD Mesxes#11 -released at august- and a preview of Gal's Panic, game consisting in painting an area in which there is a nice girl. A classical.

Also, they showed plenty of the stuff collected (some strange and bizarre for Europeans) by Juan Salvador Sanchez, SaveR in his travel to the MSX Festa celebrated at Japan. From all the plethora of games, magazines and variated nonsenses, the one that collected more attention was Fighter's Ragnarok.

MSX BOIXOS CLUB (Badalona, Catalonia)
This local group, presented as usual their local meetings held at Badalona, a town near Barcelona, which lately have less success than they really deserve. Also, they had a 3-D Demo, with 3D glasses with nice, guess what... 3D effects. Also there was for sale some remaining copies from Rolling Thunder, game already commented at EuroLink#3.

POWER REPLAY & SECOND FOUNDATION (Madrid)
Miguel Angel and Ignacio Cabrera -on the side of 2nd Foundation- and Rafael Corrales and Juan Maria Pacheco -for Power Replay- presented some creations from Leonardo Padial. That means 1MB RAM (5500 ptas.) 4MB RAM expansions (10500 ptas.), PC keyboard adapters (7000 ptas. WARNING! Just for keyboards able to fit in ATX PC boards), his new 8slot expanders... Also, Juan Maria Pacheco and Jose Luis Lerma Moreno were in charge of a forum about the MSX future on 16 bits.

Finally, they had copies from Joker, a Japanese erogame.

AND WHAT MORE?
The omnipresent 2nd Hand Stuff stand was there, of course. The forums made in this edition spoke about the Future of MSX in 16 bits, made by Jose Maria Pacheco and Jose Luis Lerma. At this forum they spoke about the possibilities that Z380 could afford if applied to the MSX and the chances of doing it. They gave a questionary with some questions that surely will deserve some comments in next edition of EuroLink.

The other forum was about the MSX Festa, Japanese meeting held the past August 24th, who was in charge of Juan Salvador Sanchez, SaveR for friends and foes. With a video tape, SaveR explained some of the things you could see at that meeting. Both forums had a nice assistance.

About the contests, to be said that for first time the contest of graphics had been declared deserted, status which seemed reserved to musics or utilities catagories. On musics the first prize winner (3000 pesetas) was Nestor Soriano Vilchez (?) and the second one was Manuel Pazos (1500 pesetas). All the compositions presented were made for MoonSound. On the side of utilities, F-TERM, a terminal programm for RS232C users made by David Madurga (Trunks), was the programme awarded by the jury and prized with 4000 pesetas. And at the end, programms, magazines and demos casted upon the visitors, and everyone happy.

A commented feature was the arrival of some new people and the increase of people coming from many kilometers away from Barcelona who are repeating their travels to Barcelona. Except for few wild Spaniards (greets to Diego Millan, not anyone makes 1000 kms every six months for coming to Barcelona), the number of repeater people that come from outside grows. Lehenak, Mesxes, Trunks and friends, Philippe Bezon, 2nd Foundation and Power Replay are some samples of the good taste that leaves this meeting.



FOR WHEN'S THE NEXT?
I dunno, although the most probable dates are May 2nd or 3rd. You cannot continue missing them, so... Let's dare to discover the Barcelona Meetings! (Besides that, May's often sunny at Barcelona :))))))))))).

(Article to be published at EuroLink#4. The author gives permission for its reproduction in any magazine willing to publish it, although an exchange of articles would be greatly welcomed.)

You're Never Too Old
To Learn
Something Stupid

MSX-DOS 1 of 2 wat moet je er mee? (3)

Raymond Hoogerdijk

Hier is alweer deel drie van MSX-DOS 1 of 2 wat moet je ermee? De vorige twee keren heb ik een aantal basis commando's behandeld van MSX-DOS. Deze zullen in de dagelijkse praktijk het meest gebruikt worden. Deze keer wilde ik verder gaan met commando's die gebruikt worden met subdirectories. Ook neem ik een handige utility mee, die in diverse BBS-en is te downloaden. Deze werkt namelijk ook met subdirectories. Dus deze aflevering is dit keer alleen geschikt voor de bezitters van MSX-DOS 2.*.

CD[2,3] of **CHDIR**[2,3]
CD en CHDIR zijn een afkorting van CHange DIRectory. Hiermee kun je dus van directory veranderen indien er een pad is gespecificeerd.

Syntax: **CD <DRIVE> <PAD>**
of
CHDIR <DRIVE> <PAD>

Voorbeeld: CD \DOS

Hiermee gaan we naar de subdirectory DOS op de huidige drive. Met alleen CD \ gaan we naar de root van de huidige drive. Op Japanse machines moet je in plaats van de \ een ¥ intikken.

MD[2,3] of **MKDIR**[2,3]
MD of MKDIR is een afkorting van MaKe DIRectory. Hiermee kun je een directory maken.

Syntax: **MD <DRIVE> <PAD>**
of
MKDIR <DRIVE> <PAD>

Voorbeeld: MD C:\DOS\TEMP

Het laatste gedeelte in het pad, in dit geval TEMP, geeft aan wat er aan gemaakt moet worden. Het eerste gedeelte van het pad, in dit geval C:\DOS, geeft aan waar dat moet gebeuren. Nu wordt er dus op drive C: in de subdirectory DOS een nieuwe subdirectory aangemaakt met de naam TEMP. Als men nu in de nieuwe subdirectory gaat kijken, zie je dat er twee bestanden in staan namelijk de "." en de "..". Als men nu een subdirectory terug wil, kan dit met het vorige commando CD gevolgd door "..". Dit ziet er als volgt uit: **CD ..** nu ga je dus een subdirectory terug in de boom. De "." dient nergens voor.

RD[2,3] of **RMDIR**[2,3]
RD of RMDIR is een afkorting van ReMove DIRectory. Hiermee kun je lege directories verwijderen.

Syntax: **RD <DRIVE> <PAD> /optie(s)**
of
RMDIR <DRIVE> <PAD> /optie(s)

Opties:

/H Voor het verwijderen van verborgen directories. Verborgen (hidden) directories kunnen met deze optie wel verwijderd worden.

/P Voor een pauze na ieder scherm (page). MSX-DOS wacht na ieder vol scherm op een toetsdruk.

Voorbeeld: RD C:\DOS\TEMP /H
of
RMDIR C:\DOS\TEMP /H

Nu verwijdert MSX-DOS 2 de hidden subdirectory TEMP in de subdirectory DOS op drive C:. Mocht deze directory nog niet leeg zijn dan zal MSX-DOS 2 met een foutmelding komen. Mochten er nu teveel foutmeldingen komen dat ze niet meer op het scherm passen, dan kan de optie /P mee gegeven worden. Dan wordt de uitvoer na ieder scherm gepauzeerd. Dus als je een subdirectory wilt verwijderen zorg dan wel eerst dat hij leeg is.

ATDIR[2,3] is een afkorting voor ATribute DIRectory. Hiermee kun je een directory hidden maken of read-only. Dat wil dus zeggen dat als je ze hidden maakt dat ze bij een standaard DIR niet meer op het scherm getoond zullen worden en read-only dat je ze niet kunt deleten en of verplaatsen.

Syntax: ATDIR <Dir-naam.EXT>/optie(s)

Opties:

/+H Hidden maken van een directory
/-H Het weer zichtbaar maken van een directory
/+R Het Read-only maken van een directory
/-R Het weer read/write maken van een directory

Voorbeeld: ATDIR UTILS /+H

Hiermee wordt de directory **UTILS** hidden (=verborgen) gemaakt. Nu zullen we deze in een normale DIR opdracht niet meer tegenkomen.

MVDIR[2,3]

MVDIR is een afkorting van MoVe DIRectory. Hiermee kun je dus hele directory structuren verplaatsen.

Syntax: MVDIR <Dir-naam> <Doel-Dir> /optie(s)

Opties:

/H Om hidden directories te kunnen verplaatsen
/P Voor een pauze na ieder scherm (page). MSX-DOS wacht na ieder vol scherm op een toetsdruk.

Voorbeeld: MVDIR A:\DOS A:\UTILS /H

Nu wordt de verborgen directory DOS verplaatst naar A:\UTILS. Verplaatsen van directories kan overigens alleen op de huidige drive en NIET van drive naar drive. Gebruik dan bijvoorbeeld Multi-Mente (zie MSX-NBNO Software Service)

RNDIR[2,3]

RNDIR is een afkortin van ReName DIRectory. Hiermee kun je de naam van een directory wijzigen.

Syntax: RNDIR <DRIVE> <PAD> /optie(s)

Opties:

/H Om hidden directories te kunnen hernoemen.
/P Voor een pauze na ieder scherm (page). MSX-DOS wacht na ieder vol scherm op een toetsdruk.

Voorbeeld: RNDIR C:\DOS\TEMP TEMP2

Nu wordt de subdirectory TEMP op drive C: in de subdirectory DOS hernoemd naar TEMP2. De inhoud van deze directory blijft ongewijzigd. Eventueel kun je ook meerdere subdirectories hernoemen. Dit gebeurt dan met de "*" en/of "?".

TO[2,3]

TO betekent zoiets als ga naar. TO is een echt MSX-DOS 2 commando, omdat het werkt met subdirectories op verschillende drives. Als je naar een bepaalde directory wilt dan is TO hét hulpje hiervoor.

Syntax: TO <Directory Naam> /optie(s)

Opties

/S Subdirectories scannen en hier een indexfile van maken.

Voorbeeld: TO DOS

To zal nu naar de subdirectory DOS gaan. Mochten er echter op een van de overige drives ook een subdirectory DOS staan, dan zal TO vragen naar welke hij moet gaan. Mocht hij de subdirectory niet kunnen vinden, maar hij is wel aanwezig, dan moet je de indexfile opnieuw op laten bouwen. Dit gaat d.m.v. de optie /S. Dan scant hij alle drives af naar de nodige subdirectories.

Tot zover de derde aflevering van deze serie. Voor verdere vragen en/of opmerkingen kunt u altijd bellen of mailen. Bellen kan naar 0412-640679 (op werkdagen van 19.00-21.00u!!), mailen kan door een berichtje achter te laten in The Games BBS of via e-mail naar: R.Hoogerdijk@tip.nl Succes met MSX-DOS en tot de volgende keer!

MSX Info-blad 6

Mari van den Broek

In het woord van de uitgever wenst Rinus ons allereerst fijne feestdagen toe en een gezond 1998. Ook vermeld Rinus dat het blad dit maal extradik is, wat mij al was opgevallen. Vervolgens biedt Rinus aan de MCCM leden, zonder PC of zonder MSX met CD-ROM speler, aan om de inhoud van de CD-ROM's die bij het laatste nummer (90) zullen zitten op diskette te zetten. Hiervoor rekent men alleen de diskette en portokosten. Wat de prijs voor een diskette is staat er niet bij. Grof uitegerekend worden dat met twee volle CD-ROMs ongeveer 1840 dubbelzijdige diskettes!

De beurslijst bevat dit keer slechts twee mededelingen. Op zaterdag 24 januari vindt in Brazilië de 2de meeting plaats en op zaterdag 25 april de 1ste Internationale MSX en PC beurs in Tilburg.

Vervolgens komen we bij de verenigingenlijst van 1 december terecht. Op het oog staan daar dit keer geen fouten in. Na de verenigingenlijst komen we bij de clubdagenlijst terecht, deze is eveneens ook van 1 december. Tot mijn verbazing moet ik constateren dat daar nog steeds enkele fouten in zitten. Zo wordt bij ons onder andere nog steeds een verkeerd telefoonnummer vermeld (terwijl dit makkelijk te controleren was met behulp van de verenigingenlijst.) een kwalijke zaak vinden wij.

De redactie van het MSX Info-blad kreeg van Datax een aantal produkten toegestuurd. De redactie begint met een introductie van deze groep en beschrijft vervolgens Track 2 en 3 (diskmagazines) en Overload (muziekdisk).

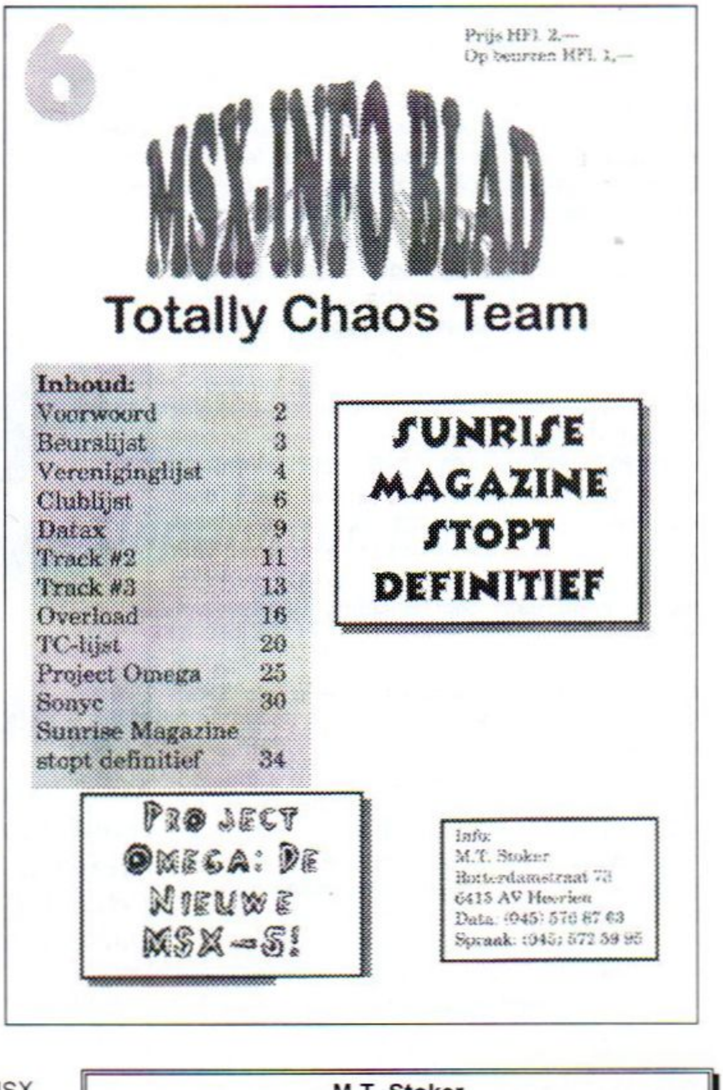
Uiteraard ontbreekt de BBSlijst niet in dit blad. Alleen de volgorde van vermelding is misschien wat vreemd, eerst de BBSen die niet elke dag on-line zijn, daarna de BBSen die elke dag on-line zijn en als laatste pas de BBSen die 24 uur per dag bereikbaar zijn. Zijn deze laatste niet de meest belangrijke voor een beller? Nee, niet omdat ik daar toevalligerwijs zelf ook tussen sta...

Project Omega, zou er misschien in de toekomst dan toch nog een nieuwe MSX uitgebracht worden: S-MSX! Dit artikel was ook al op Internet te lezen en later ook in de MSX-echomail. Gerrit van den Berg vertaalde het naar het Nederlands. Het idee is leuk, maar of het ooit werkelijkheid zal worden? Het bij dit artikel vermelde adres van de HomePage in Brazilië is niet correct, ik ben daar namelijk even wezen kijken (HomePage werd NIET gevonden!).

Sonyc, de sensatie van Zandvoort. MSX 2+ en MSX Turbo-R bezitters mogen dit spel niet missen. Grafisch gezien een dikke 10 en muziek ligt lekker in het oor. verder is het spel zeer uitgebreid en is behalve de nodige actie ook enig denkwerk nodig om dit spel uit te spelen. Ik sluit mij hierbij aan.

Het blad sluit af met het artikel over het definitief stoppen van Sunrise Magazine (SRM), waarover je ook in dit nummer hebt kunnen lezen. Jammer dat het zo ver is gekomen. We zullen het moeten stellen met de overblijvers, die toch ook niet als de minste gezien mogen worden.

Door het blad heen vindt je diverse advertenties. De layout is er de laatste twee nummers behoorlijk op vooruit gegaan. Echter, bij het belangrijkste in dit informatieve blad gaat het nog steeds fout, namelijk het correct vermelden van gegevens (waaronder telefoonnummers!). Ik ga er van uit dat de redactie dat bij het volgende nummer zal rechtzetten. Mijn complimenten voor Gerrit van den Berg, hij heeft het grootste deel van dit nummer weten te vullen met zijn teksten. Wie eens kennis wil maken met het MSX Info-Blad kan een nummer bestellen op onderstaand adres, of neem het mee op een van de komende beurzen waar Totally Chaos vertegenwoordigd is.


6
Prijs HFl. 2,—
Op beurzen HFl. 1,—
MSX-INFO BLAD
Totally Chaos Team

Inhoud:

Voorwoord	2
Beurslijst	3
Vereniginglijst	4
Clublijst	6
Datax	9
Track #2	11
Track #3	13
Overload	16
TC-lijst	20
Project Omega	25
Sonyc	30
Sunrise Magazine stopt definitief	34

SUNRISE MAGAZINE STOPT DEFINITIEF

PROJECT OMEGA: DE NIEUWE MSX-S!

Info:
M.T. Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
Data: (045) 576 87 63
Spraak: (045) 572 59 95

M.T. Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
(045) 572 59 95

SRM stopt definitief!

Rob Hiep

Na twee pogingen te hebben ondernomen om het Sunrise Magazine in oude stijl terug te krijgen moet ik toegeven dat dit gewoon niet gaat lukken. ROM waagde een eerste poging maar lukte het niet om de routines te gebruiken c.q. in te passen en wilde daarvoor een geldelijke vergoeding. Dit kon niet om statutaire redenen. De tweede poging, door MGF, had evenmin resultaat. Het eerste nummer onder hun verantwoordelijkheid bracht een magazine dat een MGF-layout had, maar tenminste nog Sunrise informatie bevatte. Het nummer dat het laatst verscheen, nummer 20, bevatte geen Sunrise info, laat staan artikelen/verhalen die essentieel zijn voor de promotie van MSX in algemene zin. Dus artikelen over CoreDump, The Lost World, en stukjes geschreven door Mari van den Broek, Arjan Bakker en tevens de muziek van Martijn Reemeyer, werden niet gebruikt voor publikatie. Reactie die ik kreeg van MGF duidt niet op verbetering in de toekomst. Hetgeen voor mij betekent dat ik geen vertrouwen heb dat dit rechtgezet kan worden. Ik weet niet of dit geldt voor de mensen waarvan niets werd geplaatst. Daarom is het beter te stoppen. Wat ik echter wel hier en daar bespeur is dat er opvattingen over MGF zijn die niet juist zijn zoals: gesuggereerde late verschijningsduur en het niet willen uitvoeren van de "oude" Sunrise-stijl. Men verschijnt absoluut regelmatig en of het uitvoeren van de "oude" Sunrise-stijl gelukt zou zijn? We zullen het nooit weten.

Het alternatief

FutureDisk: Een diskmagazine net zoals Sunrise magazine dat door een breed publiek wordt gelezen. Verschijnt regelmatig en zal mede door samenwerking met Sunrise een breder publiek kunnen bereiken. Dit is vooral essentieel voor hardware en software die via Sunrise verkocht wordt. Want daar blijft Stichting Sunrise zich voor inzetten.

Wat betekent dit concreet voor u als SRM-abonnee

Het abonnement loopt tot en met nummer 21. Daarom was ook het moment voor u aangebroken om na te denken over een vervolgabonnement. De kwaliteit van het Sunrise abonnement "oude stijl" kan als verplichting niet meer worden nagekomen. Het abonnement op SRM is beëindigd.

U zou dan nog 1 nummer krijgen. Om de tegenvallende kwaliteit van de laatste nummers wat te compenseren is besloten dat voor leden die zowel lid zijn van Sunrise Magazine als FutureDisk, alsmede de mensen die lid willen blijven, 2 nummers extra krijgen plus een special. Daarna betaalt u voor/aan FutureDisk uw abonnementsgeld.

Mocht u geen abonnee willen blijven dan kunt U uw abonnement omzetten in het GamesAbonnement met daarop een korting van ƒ10,- of gratis het spel Pentaro Odyssey. Dan wel een restitutie van ƒ7,50 op uw giro of bankrekening. U kunt uw keuze kenbaar maken door binnen twee weken een brief/briefkaartje te sturen aan:

Stichting Sunrise
Postbus 61054
2506 AB Den Haag

Wat is er wel bereikt

Schitterende spellen als CoreDump en The Lost World komen onder Sunrise vlag uit. De Sunrise BBS loopt als nooit te voren. Stichting Sunrise heeft de Digitizer (Video9000) financieel ondersteund. Heeft Sonyc alsmede Pentaro Odyssey naar Nederland gehaald. Oracle voor MSX-Audio/FM-PAC zit ook in ons assortiment (er wordt gewerkt aan een versie voor OPL4). Het wachten is op de nieuwe serie GFX9000 en de herstelde IDE's. En voor wie het nog niet weet: Sunrise Swiss heeft een 8 slots-expander.

-- Advertentie --

ML Beginners Guide

Marco Arts

Producent: Basoft
Prijs: ƒ10,-

MSX 2, 128, 1x 2DD

Inleiding

Deze disk kreeg ik van onze hoofdredacteur in mijn handen gedrukt om er maar eens wat over te schrijven. Ik heb geloof ik eens laten vallen dat ik me wilde verdiepen in Machinetaal. Deze disk geeft volgens de titel een inleiding in deze materie.

Diskette

Wat heb ik eigenlijk in mijn handen gedrukt gekregen? Het is een dubbelzijdige diskette met een prachtig kleurenlabel die voor ongeveer de helft gevuld is. Er staan een aantal tekstbestanden, een aantal Milc-bestanden samen met de reader (weliswaar een oude versie, maar dat mag de pret niet drukken) en een hele rij bestanden met de extensie .WB, welke bedoeld zijn voor WBASS2, een assembler-programma dat ook op de disk staat *[NvdR: deze assembler is voor zover wij weten nog steeds geen Public Domain!]*.

Teksten

Zoals gezegd staan er een aantal teksten op de diskette. In de tekst "Cursus" wordt een uitleg gegeven van de basisbegrippen van machinetaal, maar zoals ik de tekst bekijk is er toch wel een bepaalde kennis nodig, zeker van programmeren. Ook wordt verondersteld dat de lezer kennis van andere talstelsels heeft. In machinetaal wordt veel gebruik gemaakt van tweetallig of binair en het zestientallig of hexadecimaal talstelsel. Geen van beiden wordt uitgelegd. Eigenlijk ontbreekt de achtergrondkennis van het geheel.

In een andere tekst wordt het geheugen heel summier uitgelegd. Wanneer je deze manier gebruikt op een MSX Turbo-R of een MSX 2 waarop MSX-DOS 2 geïnstalleerd is, dan krijg je acuut een probleem, want MSX-DOS 2 heeft een gruwelijke hekel aan het schakelen van mapper-pagina's op de manier zoals die hier is uitgelegd.

Ook wordt beknopt uitgelegd hoe je met BIOS-routines moet omgaan. Welke er zijn vind je niet terug in de tekst, maar word je verwezen naar Milc. Dit zijn overigens de enige teksten die bij deze Milc-versie aanwezig zijn.

PMA-archieven

Had ik het zojuist over het geheugen, In een .PMA-archief staan twee documenten met daarin het hele BDOS2 gebeuren. Alle gegevens over de routines van MSX-DOS 2. Deze tekst heb ik nog in de vorm van boekjes op A5 formaat zoals ze, evenals MSX-DOS 2 zelf, destijds door HSH zijn uitgegeven.

Conclusie

Deze disk zou een inleiding moeten geven op machinetaal. Als je een beetjes de weg kent met programmeren en weet wat talstelsels en dergelijke zijn, dan is deze disk een leuke start in machinetaal.



Bestellen d.m.v. overmaken ƒ10,-
Bank: 546968864
Giro: 7436364
Voor informatie: 020-4976709

Unprintable Error

Redactie

Aan het begin van het vorige jaar werd deze rubriek in het leven geroepen om de door ons gemaakte fouten op een correcte manier te verbeteren. Dit keer werden we via Internet gewezen op een aantal dingen.

- In ons vorige nummer werd in de bespreking van Dark Voyage van Compjoetania TNG met recht een opmerking gemaakt over een klein bugje. Wat de recensent (en ook wij) vergaten te vermelden is dat ten tijde van het schrijven van het artikel een patch beschikbaar was, welke in diverse Bulletin Board Systems te downloaden (= ophalen!) was.
- We per ongeluk de naam van Compjoetania TNG als Compjoetania hadden vermeld in ons beursverslag van Tilburg (XSW-Magazine 15).
- We ons excuseren voor hier en daar een schrijffoutje... iets waar we ons natuurlijk niet in elk nummer voor gaan excuseren.

Be-Bop Bout

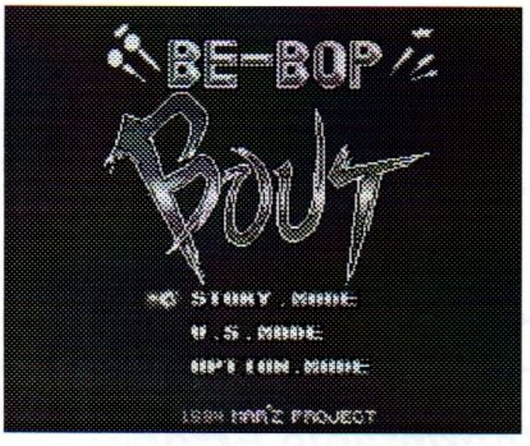
Mari van den Broek

Producent: Mar'z Project/Tempest
Prijs: ?

MSX 2, 128, ♪, 1x 2DD



De laatste tijd verbreng ik veel tijd op Internet, zwerf, of beter gezegd surf, langs de diverse HomePages voor MSX. Een hele tijd geleden kreeg ik ineens in mijn mail-box een demo-versie van een wel heel erg leuk spelletje met de naam Be-Bop Bout. Wat de demo liet zien maakte me wel heel erg nieuwsgierig...



Inleiding
Be-Bop Bout heeft heel veel weg van Streetfighter, vechten voor wat je leven waard is, alleen de besturing van je "fighter" is geheel anders.

"The Story,
The bout is now close as usual. It's a yearly event in the school festival and the tournament selected the most tough man from representatives of sports clubs.

But this year is different from another year. Because the schoolmaster said 'The champion club can get a lot of subsidy, but others can get nothing.'. In short, what you lose means what your club disappears. Can you keep your club".

Het mag duidelijk zijn, we zullen moeten vechten voor wat we waard zijn...

Besturing
De besturing van je 'fighter" kan op verschillende manieren, we hebben de keuze uit keyboard en joystick (zowel poort 1 als 2). Wanneer je gebruik wilt maken van de joystick besturing moet je d'r wel rekening mee houden dat deze twee afzonderlijke vuurknoppen heeft.

Joystick
Richtingen: Links, Rechts, Boven en Onder
- Selecteer game-mode.
- Selecteer "fighter".

Vuurknop A
- Start spel.
- Pak kaart.
- Plaats kaart op "putting place".

Vuurknop B
- Verlaat option-mode.
- Laat kaart los.
- Wissel kaart.

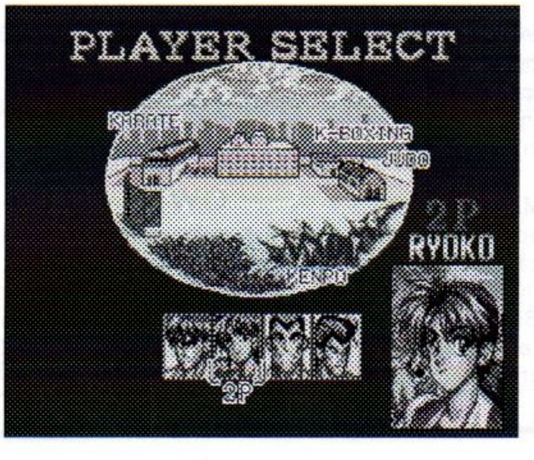
	Toetsenbord (1)	Toetsenbord (2)
Richtingen :	W,X,A en D	Cursor-keys
Vuurknop A :	B	Shift
Vuurknop B :	V	Key naast de rechtse Shift (op Turbo-R: Underscore "_")

Wanneer we het spel opstarten komen we al snel in het hoofdmenu terecht, waarin we drie keuze-opties tot onze beschikking hebben, Story-Mode, V.S.-mode en Option-Mode. Met de laatste keuze-optie kunnen we wat instellingen doen voor het spel.

Option-mode
Speler 1 kan door de opties lopen met behulp van de 'BOVEN" en 'ONDER" toetsen, speler 2 met de 'LINKS" en 'RECHTS" toetsen. Met 'VUURKNOP B" verlaat men dit menu.

Level	Selecteer de moeilijkheidsgraad.
Controller	Kies de besturing, JOY1 en JOY2 voor respectievelijk een joystick op poort 1 en 2. KEY1 en KEY2 als men gebruik wil maken van het toetsenbord.
Music	Beluisteren van de diverse achtergrond muziek.
Effect	Beluisteren van de geluidseffecten.

Story Mode
Nu gaat het gebeuren, de computer is je tegenstander... Maak een verstandige keus uit de 'fighters" die tot je beschikking staan, en WIN! Mocht een gevecht al begonnen zijn en men wil toch tegen elkaar strijden, kan de computer uitgeschakeld worden door op vuurknop A te drukken.



V.S. Mode

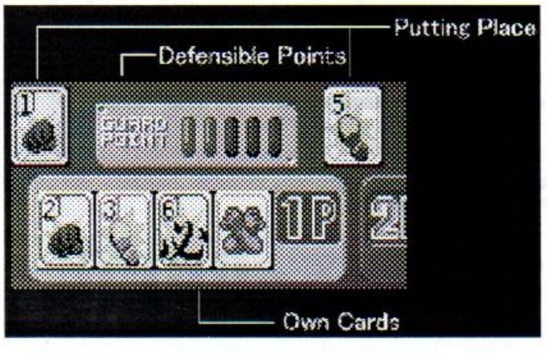
Ook als je de moeilijkheidsgraad zo laag mogelijk hebt staan zal in het begin de computer een te sterke tegenstander zijn. Gelukkig biedt dit spel je ook de gelegenheid om tegen elkaar te vechten, ieder met zijn eigen 'fighter'. Speler 1 heeft naast de keuze van de 'fighter" ook de keuze van de stage.



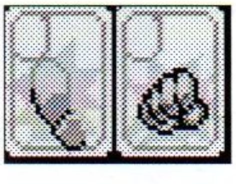
Spelregels

Streetfighter steekt wat makkelijker in elkaar, flink met je joystick te keer gaan en kicks en punches uitdelen. Be-Bop Bout werkt wat anders.

Onder op het scherm heb je een control-area, onderaan de control-area staan 4 kaarten afgebeeld. Uit deze 4 kaarten kun je een keuze maken.



Je valt je tegenstander aan door deze kaart op de zogenaamde 'putting place"te plaatsen. Elke speler heeft zijn eigen 'putting place'. De 'putting place" in het midden van de control-area is te gebruiken door beide spelers. Het leuke van het spel is dat je niet op je beurt hoeft te wachten om een nieuwe kaart tegen je tegenstander te gebruiken. Let wel op! Je tegenstander kan je hiermee ook te vlug af zijn.



Kick, Punch

Sterkte: 1 (blauw)
2 (Geel)
3 (Rood)



Throw

Sterkte: 3

Zonder rekening te houden met de tegenstanders "guard points" schade aan de tegenstander toebrengen.



Special Attack

Sterkte: 4

Brengt veel schade toe aan je tegenstander.



Defense

Deze kaart wordt gebruikt om je "guard points" op te krikken. Het aantal van deze kaarten die achter elkaar gebruikt kunnen worden varieert van "fighter" tot "fighter". Zorg er altijd voor dat je enige "guard points" hebt, anders win je nooit.



Combination

Sterkte: 4 (Blauw), 7 (Geel), 10 (Rood)

De combinatie zelf is samen te stellen door de diverse kaarten te selecteren. Je kan een combinatie maken van 3 punch of kick kaarten. De enige regel die hieraan zit is dat de kaarten dezelfde kleur hebben, de nummers moeten wel opeenvolgend zijn. Puch en Kick kaarten mogen door elkaar gebruikt worden.



Elke kaart heeft een nummer van 1 tot 9. Grenst een nummer direct aan het nummer van je 'putting place" kan je deze kaart gebruiken. Bijvoorbeeld: Als het nummer van de kaart op je 'putting place"3 is, kan je alleen kaarten met de nummers 2 en 4 gebruiken.

Wanneer je onverhoopt geen kaarten hebt die aansluiten op je 'putting place" kan je kaarten weggooien door op vuurknop B te drukken. Een nieuwe kaart verschijnt. De snelheid waarop de kaarten vervangen worden varieert van "fighter" tot "fighter".

Game Over

Het spel is ten einde als twee van de drie partijen zijn verloren. Uiteraard krijg je de gelegenheid de partij voort te zetten. Wil je verder spelen druk dan op vuurknop A voordat de countdown-teller op 0 staat.

Fighters

In het spel zitten een vijftal fighters, elk met hun eigen specialiteit, snelheid en defense-sterkte. Streetfighter spelers zullen deze fighters zeker wel herkennen. Ik zet ze even alle vijf op een rijtje (t'is natuurlijk altijd leuk te weten met wie je tijdens de gevechten te maken kunt krijgen):



Name: Raiko Shinjo

Height: 176cm
Weight: 68kg
Club: Kenpo
Speed: ***
Defense: ****



Name: Ryoko Fuma

Height: 170cm
Weight: 56kg
Club: Karate
Speed: *****
Defense: ***



Name: Hiromi Goda

Height: 186cm
Weight: 95kg
Club: Judo
Speed: **
Defense: *****



Name: Shinji Saeba

Height: 177cm
Weight: 65kg
Club: Kick-boxing
Speed: ****
Defense: ****

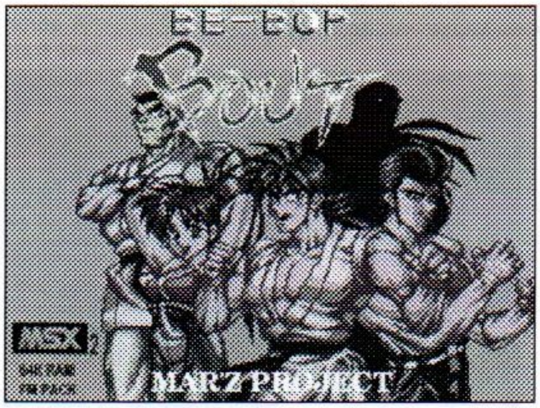


Name: Mask The Fire

Height: 188cm
Weight: 82kg
Club: Wrestling
Speed: ?
Defense: ?

Conclusie
Het spel stamt oorspronkelijk uit 1994, maar is nooit echt uitgebracht. Het intro-scherm ziet er wat simpel uit en doet je al snel denken aan de tijd van de MSX 1 games. Grafisch gezien had dit dus stukken beter gekund. Dit wordt al snel goed gemaakt tijdens het spel, de graphics zijn subliem, het geluid is aardig, ondanks dat het geen MoonSound is (wat zijn we toch verwend!).

De besturing van het spel lijkt op het eerste gezicht ondoorgrondelijk, maar na wat spelen blijk je er al snel aan te wennen. Joystickwiebelaars zullen in het begin heel wat moeite hebben om de tegenstander op de grond te krijgen.



Sunrise is momenteel druk in onderhandeling om dit spel via het GamesAbonnement op de markt te brengen. Het ziet er naar uit dat dit gaat lukken, maar zekerheid hebben we pas voor de volle 100% als het zo ver is. Het zal dus voor de meesten nog even afwachten zijn voordat dit klassespel gespeeld kan gaan worden. Wij houden jullie in elk geval op de hoogte over dit spel.

Sonyc

Marco Arts

Producent: Analogy
Distributie: Sunrise
Prijs: ƒ45,- (exclusief verzendkosten)



Gisteren kreeg ik eindelijk mijn Sonyc in de bus gegooid door de postbode. Gelukkig kon dat geen kwaad, zo bleek toen ik de envelop opende. Rob was zo slim geweest om de diskette en doosje in een hoesje van luchtbelletjes-plastic te doen.

Wat hebben we gekregen
Zoals gezegd kwam het doosje vergezeld van de handleiding in perfecte staat bij mij aan. Hetgeen ik gekregen heb straalt gewoon kwaliteit uit.

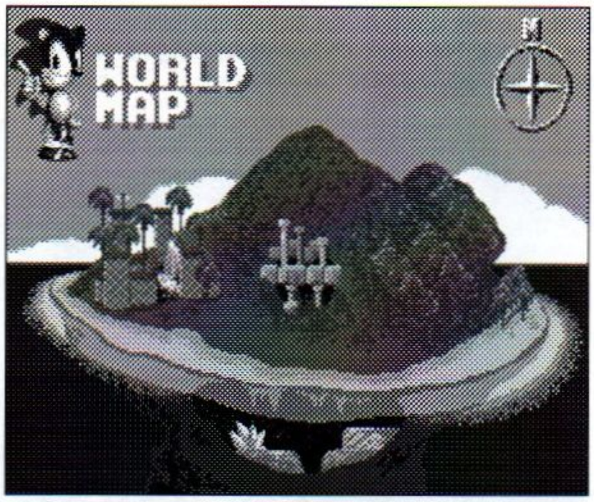
De inlay van het doosje is evenals de handleiding en het diskettelabel gedrukt in kleur, met andere woorden niets op aan te merken.

Het enige minpunt wat ik hieraan zou kunnen ontdekken is dat de diskette er één is van het type High-Density oftewel een HD-diskette die op de MSX als DD- of Double-Density is geformatteerd. Mij interesseert het eigenlijk niet, maar er zijn mensen die denken dat ze over zoiets moeten vallen...

Handleiding
Klein maar fijn. Het is een korte handleiding, zonder onzin erin. De tekst is geschreven in twee talen, het Spaans en Engels. Hij is duidelijk, de plaatjes zijn scherp, gewoon perfect dus. Op de voorkant kun je meteen zien wat voor een configuratie dat er gewenst is, dan wel aanwezig moet zijn: MSX 2+ of MSX Turbo-R, de computers dienen te draaien op 50 Hz en er dient een MoonSound aanwezig te zijn voor de muziek *[NvdR: een FM-PAC volstaat als men geen MoonSound heeft!]*.

Dezelfde symbolen hiervoor vind je ook terug op de diskette en op de inlay van het doosje.

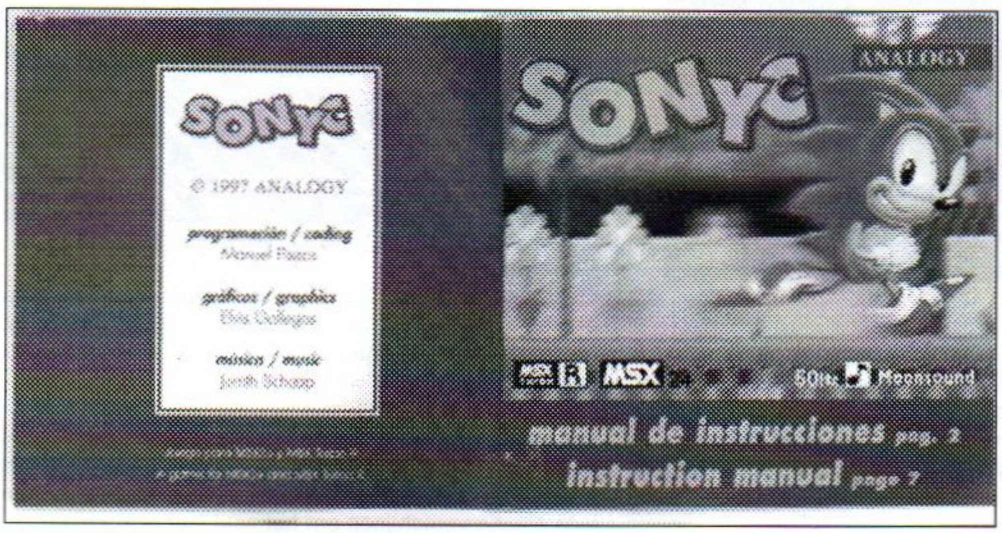
Leuk detail over de inlay: de binnenkant van de inlay is zodanig ingedeeld dat je daar de in het spel gevonden passwords kunt opschrijven *[NvdR: bij de eerste handleidingen was dit niet het geval!]*.



Het Spel
Het spel is een platform-spel, het doel is om de tien zogenaamde Gems op te rapen. Aan het einde van elke stage schijn je één of andere tegenstander tegen te komen en als je die verslaat mag je verder naar de volgende stage.

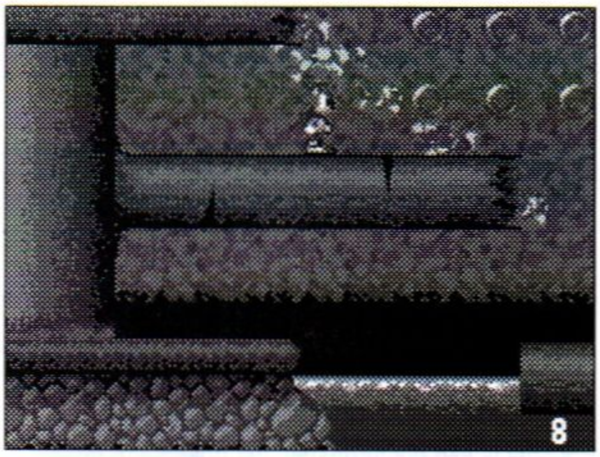
Verder kun je ringen verzamelen. Wanneer je honderd ringen hebt verzameld krijg je een extra leven. Dit heb ik nog niet voor elkaar gekregen, zo'n ster ben ik nou ook weer niet in het spelen van dit soort spelletjes. Ik weet zelfs nog niet hoe de vijand van de eerste stage eruit ziet.

Er zijn vier stages, te weten: The Palms, The Ice, The Ruins en The Forest, elk met hun eigen verhaaltje. Aan het einde van elk stage is er een bonusstage. In deze stage kun je ringen verzamelen in een bepaalde tijd. Hoe meer, hoe beter natuurlijk.



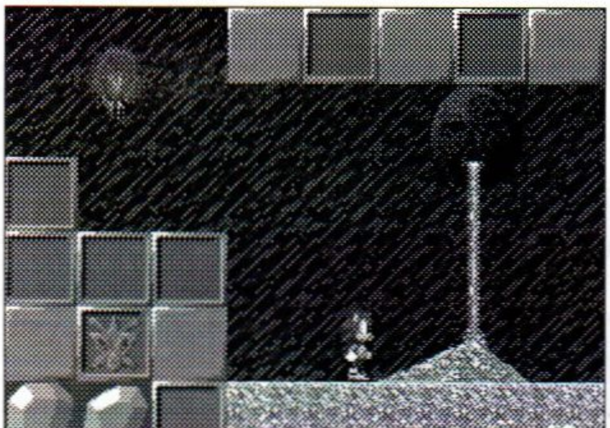
Opstarten van harddisk
Over het opstarten heb ik nog niets verteld. Eigenlijk stelt dat ook geen ene moer voor: gewoon de diskette in de disk-drive en de computer aanzetten. Voor degenen onder ons die zich de luxe van een harddisk kunnen permiteren hebben een voordeel, zij kunnen het spel op de harddisk installeren en vanaf die locatie spelen.

Wat met Pumpkin Adventure 3 en Match Maniac nog niet mogelijk was, is nu wel mogelijk. Deze drie spelen gebruiken namelijk dezelfde kopieer beveiliging die op de disk staat. Bij een harddiskinstallatie zou de beveiliging meegekopieerd moeten worden, maar dat gaat altijd problemen geven, wanneer bijvoorbeeld het spel verwijderd zou worden. Dit is opgelost door het programma naar de diskdrive te laten zoeken en vervolgens daar te gaan kijken of de diskette aanwezig is en of op die diskette natuurlijk de kopieerbeveiliging ook aanwezig is.



Pumpkin Adventure 3 en Match Maniac gaan hiermee beiden de mist in wanneer je een Mega-SCSI hebt. Deze interface wordt niet goed herkend en het spel zal op de eerste drive van deze interface gaan zoeken. Op een Novaxis gaf deze beveiliging geen problemen. Nu met Sonyc is ook dit euvel uit de wereld geholpen en kan ik lekker van de harddisk spelen.

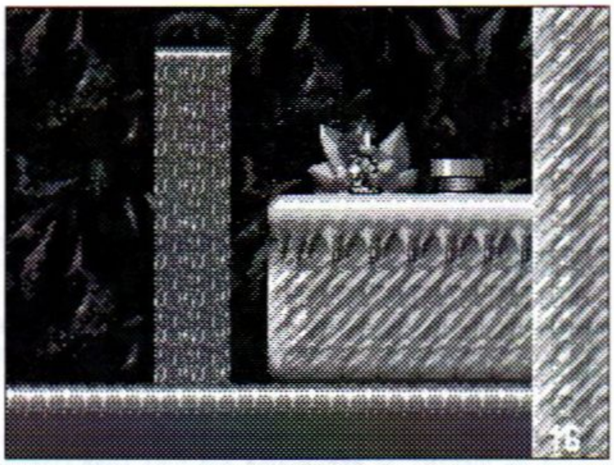
Een nadeel is weer dat dit spel geen Exit- of Quit-optie kent. Je kunt het spel alleen verlaten door een reset van de computer.



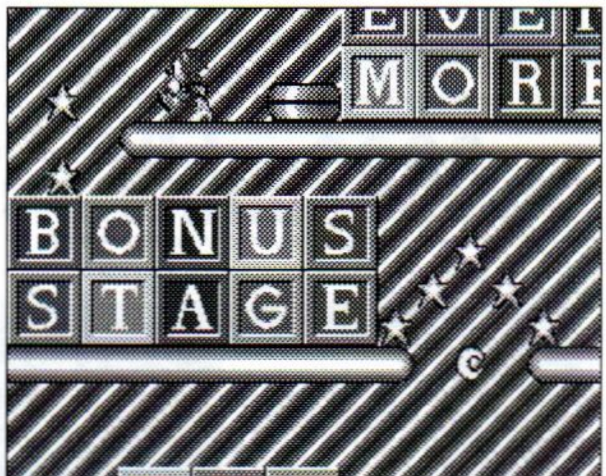
Speelbaarheid
Ik zit met plezier dit spel te spelen, net zoals ik toendertijd met de demo van dit spel een aardig tijdje uit de voeten ben geweest. In de handleiding staat simpel uitgelegd hoe je met het mannetje Sonyc moet bewegen. Zelfs ik heb dat een beetje onder de knie gekregen. Kind kan de was doe dus.

Kwaliteit
Over de kwaliteit van het spel kan ik ook kort blijven. Die is gewoon hoog. De grafische kant van het spel is gewoon af, de scrolling van het spel is gewoon goed en schokt totaal niet, ook al zou het beginscherm anders doen vermoeden. Ook de bewegingen van Sonyc zijn razend soepel.

De muziek is van het kaliber OPL4, wat al zoveel wil zeggen als een goed klinkend lekker in het gehoor liggend deuntje. Aangezien ik niet alle stages heb gezien, verwacht ik dat ik ook niet alle deuntjes heb gehoord, maar tot zover niets dan lof.



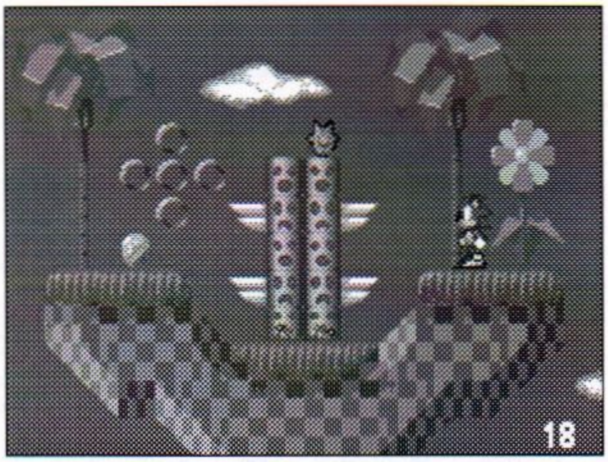
Trouwens, een leuk detail is de muts van de kerstman. Wanneer de datum van de computer in de buurt van 25 december begint te geraken (ik heb niet de precieze datum proberen te ontdekken) krijgt Sonyc deze muts op zijn hoofd in het opstartmenu.



Conclusie
Over dit spel, wat via Sunrise in Nederland is uitgebracht, hoef ik ook niet lang na te denken: het is een heel goed spel voor niet al te veel geld. Je krijgt voor die ƒ45,- behoorlijk waar voor je geld.

Het spel heeft trouwens een leuke kopieerbeveiliging. Als je het spel hebt gekopieerd naar een andere diskette wordt deze beveiliging niet meegekopieerd en zal er een leuk plaatje verschijnen om het spel niet te kopieren.

In de README.TXT staat hierover ook nog een kleine mededeling aan het einde.



Sunrise
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
(070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

MSX en Internet (1)

Marc van den Broek

Zoals de kop boven dit artikel al doet vermoeden is het vrijwel onmogelijk om in één enkel artikel het gehele MSX gebeuren op Internet te beschrijven. Per artikel zal ik een bepaald onderwerp eruit lichten en zo goed mogelijk proberen te beschrijven. MSXers die naast hun MSX ook een PC tot hun beschikking hebben en nog geen ervaringen met Internet hebben, kunnen hiermee hun voordeel doen. Diegene die wel ervaringen hebben met Internet worden misschien op nieuwe ideeën gebracht, al zal het meeste wat ik hier zal behandelen voor hen zeker bekend in de oren klinken.

Introductie

Internet is ooit eens ontstaan als een landelijk opererend netwerk, gebaseerd op TCP/IP, voor defensie in Amerika. Het TCP/IP protocol werd ontwikkeld in de zeventiger jaren voor een militair en academisch onderzoeksnetwerk in de VS, ARPAnet genaamd. Hoewel aanvankelijk bedoeld om lange-afstandsverbindingen te regelen, werden de TCP/IP protocollen ook populair in LAN-omgevingen in de tachtiger jaren (LAN = Local Area Network). Deze trend werd voornamelijk ingezet door de verkopers van UNIX werkstations. Op dit moment is TCP/IP in feite de open standaard voor datacommunicatie en het wordt ondersteund op alle UNIX-systemen. Voor PC-LAN omgevingen bestaan er verschillende oplossingen (gebaseerd op PC of server) om toegang te krijgen tot TCP/IP netwerken (server = een computer die de zogenaamde "clients" van bepaalde taken voorziet, zoals bestandsopslag, printer etc.).

Dat het ooit zo'n impact zou hebben onder de overige computergebruikers had men nooit verwacht... Momenteel zijn er enkele miljoenen gebruikers en elke maand komen er nog zeker enkele tienduizenden bij.

Internet is een zeer groot netwerk van computers die allen gebruik maken van de TCP/IP protocollen voor datacommunicatie. Op dit moment hebben vele bedrijven toegang tot dit netwerk en enkele organisaties beginnen het ook te gebruiken voor communicatie met zakenrelaties.

Als gevolg van de standaardisatie van de netwerkprotocollen beperkt het gebruik van Internet zich niet tot het gebruikelijke opslaan en verzenden van berichten, maar biedt het allerlei diensten op het gebied van het verkrijgen en distribueren van informatie.

We zetten Internet in het kort op een rijtje en gaan in de komende artikelen dieper in op elk onderdeel.

Mail

De eenvoudigste toepassing van Internet is het overbrengen van E-mail berichten (= electronische post, de MSX-echomail is daar ook een variant op!). Vele organisaties hebben een verbinding tussen hun eigen interne berichtensysteem en de mail-voorzieningen van Internet.

Dat betekent dat Internet dienst doet als basisvoorziening om de uitwisseling van berichten tussen twee organisaties mogelijk te maken. Uit veiligheidsoverwegingen moet men natuurlijk voorzichtig zijn met dit soort dienstverlening, maar voor niet-vertrouwelijke informatie is dit een bruikbare en soms enige mogelijkheid.

Nieuws

Afgezien van het uitwisselen van E-mail berichten bestaat er een wereldwijde nieuwsdienst. In principe bestaat het nieuws uit openbare vragen en antwoorden, die over de gehele wereld tussen individuen worden uitgewisseld. Het nieuws is naar onderwerp ingedeeld in meer dan 30.000 newsgroups (= nieuws categorieën). De berichten worden automatisch gedistribueerd over alle nieuws-servers in het netwerk. Het werkelijke selecteren en lezen van de berichten gebeurt plaatselijk door elke gebruiker van deze dienst. De onderwerpen van de newsgroups lopen ver uiteen en beperken zich niet tot het gebied van de informatie-technologie.

Het is mogelijk vragen te stellen over een specifiek onderwerp (bijvoorbeeld in een specifieke newsgroup). Een dergelijke vraag bereikt de gehele Internet-gemeenschap en dank zij de omvang van die gemeenschap kan een zeer hoge antwoord-snelheid bereikt worden (vooral in de gevestigde computeromgevingen). Bepaalde vragen worden geregeld gesteld door nieuwe abonnees. Deze vragen worden FAQ's genoemd (Frequently Asked Questions). Voor vele newsgroups wordt een lijst van FAQ's (met antwoorden) bijgehouden (meestal door vrijwilligers). Deze FAQ-lijsten vormen een elementaire informatiebron voor de nieuwe abonnees van een newsgroup. Deze lijst is vaak te vinden op één van de relevante sites of homepages.

Anoniem FTP

De nieuwsdienst beperkt zich tot betrekkelijk korte berichten en is niet bedoeld voor het overbrengen van complete bestanden (zoals de volledige tekst van een handboek). Bestanden kunnen worden overgebracht met behulp van FTP (File Transfer Protocol) tussen twee willekeurige machines. Om dit mechanisme te kunnen laten werken hebben gebruikers een toegangsrecht (= account) nodig op de machine waar het bestand zich bevindt. Om bestanden toegankelijk te maken voor elke gebruiker op het Internet kan een publiek toegangsrecht gecreëerd worden (met een gebruikersnaam als "anoniem" of "ftp") zonder wachtwoord. Servers in het netwerk, die op deze wijze bestanden beschikbaar stellen, worden "anonieme FTP sites" genoemd. Toegang tot de bestanden is doorgaans gratis. De soort informatie, die men kan vinden, varieert van de specificaties van de Internet protocollen, produkt-vergelijkingen en vrij te verspreiden software tot recepten, gedichten en boekrecensies. Er zijn op dit moment meer dan 4500 FTP sites.

Mailing list servers

Zoals reeds werd opgemerkt, wordt nieuws automatisch gedistribueerd over alle netwerken op het Internet. Een andere manier om nieuws te verspreiden is via de mailing list servers. Deze servers bestrijken één specifiek onderwerp en houden een abonneelijst bij van alle gebruikers, die geïnteresseerd zijn in het ontvangen van informatie over het betreffende onderwerp. Nieuwe informatie wordt naar de server gezonden, die deze dan distribueert volgens zijn mailing list. Het voordeel van dit systeem is, dat het gebaseerd is op gewone uitwisseling van E-mail en geen volledige TCP/IP verbinding nodig heeft om te kunnen functioneren.

World Wide Web (WWW)

Het populairste deel van Internet is het World Wide Web (kortweg WWW of het Web). Het Web is in feite niets anders dan een wereldomspannend netwerk van computers met daarop grafisch vormgegeven informatie. Het World Wide Web bestaat uit Web-pagina's. Deze pagina's zijn door middel van hypertextlinks (kortweg links) aan elkaar gekoppeld, zodat je op het Web oneindig kan doorbladeren (surfen) van pagina naar pagina. Het maken van een Web-pagina is niet moeilijk. Iedereen met een PC met Windows, een tekstverwerker en een Internetaansluiting kan in een handomdraai een oogverblindende eigen Web-pagina maken. Je hebt er geen speciale programma's voor nodig, en je hoeft ook niet te kunnen programmeren. Alles wat je hoeft te kennen, is HTML (HyperText Markup Language). HTML is geen programmeertaal maar gewoon een set codes die je op de PC intikt om van je bestand een Web-pagina te maken.

In het eerstvolgende artikel zal mijn aandacht uitgaan naar de zogenaamde WWW-pagina's die we ook wel HomePages noemen. Veel MSX-groepen in binnen- en buitenland bezitten zo'n HomePage waarop zij laten zien wat zij allemaal doen, maar goed, daarover hebben we het de volgende keer.

Heb jij ook een MSX HomePage?, of heb je een actuele lijst ervan? Geef dit dan door aan de redactie zodat we in voor het komende artikel een aantal van deze HomePages kunnen bezoeken.

http://www.tip.nl/users/m.broek
m.broek@tip.nl

ClubWare

Software

Art.	Naam:	Prijs:	Abonnee:
SW001	Erix	17,50	15,--
SW002	4Trax Songbook 1	7,50	6,50
SW003	4Trax Songbook 2	7,50	6,50
SW004	4Trax Kofferdisk	7,50	6,50
SW005	Micrologie	7,50	6,50
SW008	Triplex	10,--	9,--
SW009	Pixess	25,--	22,50
SW010	Last Dimension	10,--	9,--
SW011	Cybersound	10,--	9,--
SW012	King's Valley II velden	5,--	4,--
SW013	NoiseSnatcher (MSX Turbo-R + GFX9000)	20,--	19,--

Diversen

Art.	Naam:	Prijs:
SP001	Complete oplossing Pumpkin Adventure 3 Including Maps en Code	15,--
SP009	Muismat "Aqua"	2,50
SP010	Arcade Prof Competition 9000 DeLuxe De joystick met echte micro-switches, zowel voor links- als rechtshandigen. Dubbele vuurknop en regelbare auto-fire!	25,--
SP011	Dubbelzijdige disk-drive (720 KB)	60,--

Inbouw/ombouw

SP012	Disk-drive inclusief inbouw in Philips/Sony	75,--
SP013	Vervangen DISK-ROM 8235 tbv dubbelzijdig	15,--

Voor het inbouwen en/of vervangen van de DISK-ROM kan contact opgenomen worden met Maico: 0412-690757

Manuals

Art.	Naam:	Prijs:
MA101	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book Engels, 30 pagina's	10,--
MA102	V9990 E-VDP-III Application Manual Engels, 114 pagina's	25,--
MA200	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator) Japans, 29 pagina's	10,--
MA201	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual Engels, 41 pagina's	10,--
MA300	Technical Guide FS-A1GT Japans, 68 pagina's	15,--
MA400	Service Manual: VG 8020/20 Engels, 10 pagina's	5,--
MA403	Service Manual: VG 8235/00/02/19 Engels, 29 pagina's	10,--
MA406	Service Manual: NMS 8280/00/16 Engels, 36 pagina's	10,--
MA500	Service Manual: NMS 1205/00 Engels, 20 pagina's	10,--
MA600	Service Manual: NMS 1421/00 Engels, 14 pagina's	5,--
MA800	OPL4, YMF278B Application manual Engels, 67 pagina's	15,--
MA900	MSX-DOS 2 Nederlands, 37 pagina's	10,--

Binnenkort leverbaar:

MA401	Service Manual: NMS 8220/00/16	—
MA402	Service Manual: VG 8230/00	—
MA405	Service Manual: NMS 8250/55/00/16/19	—
MA601	Service Manual: VW0020	—
MA700	Repair Method: VG 8230/00 + VG 8235/00/02/19	—
MA701	Repair Method: NMS 8250/55/00/16/19	—

Helaas moeten wij een kleine bijdrage in de verzendkosten doorberekenen, voor bestellingen die vooruit betaald worden brengen wij ƒ5,- in rekening, voor rembours bestellingen ƒ15,-.

Bestellingen kunnen worden gedaan bij

MSX-NBNO
Bestel Service
p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
0412-630653 / 0654-642288

Clubagenda

Bijeenkomsten worden elke eerste woensdag van de maand gehouden in Ouderensocieteit "de Krinkelhoek" aan de Oyenseweg te Oss. De avonden duren van 20.00 tot 23.00 uur. De entree is GRATIS.

Bijeenkomsten in 1998:

7 Januari	**4 Februari**	**4 Maart**
1 April	**6 Mei**	**3 Juni**
1 Juli	**1 September**	**7 Oktober**
4 November	**2 December**	

Voor informatie: Maico Arts, 0412-690757

Te Koop/Gezocht/Bel

Dit zijn onze lezersadvertenties. Bel naar de redactie voor het opgeven van een advertentie of stuur deze per post naar het redactie-adres. Advertenties kunnen zonder opgaaf van redenen geweigerd worden. U heeft géén garantie dat uw advertentie direct wordt opgenomen, het kan in een later nummer komen. Deze advertenties zijn **GRATIS** voor iedereen. Advertenties van abonnees op XSW-Magazine krijgen voorrang!

Te Koop

Hele zwik monitoren (CGA, Hercules etc.) allen met een 9-pins sub-d aansluiting! Af te halen voor voor ƒ15,- per stuk. 0412-690757, Maico Arts.

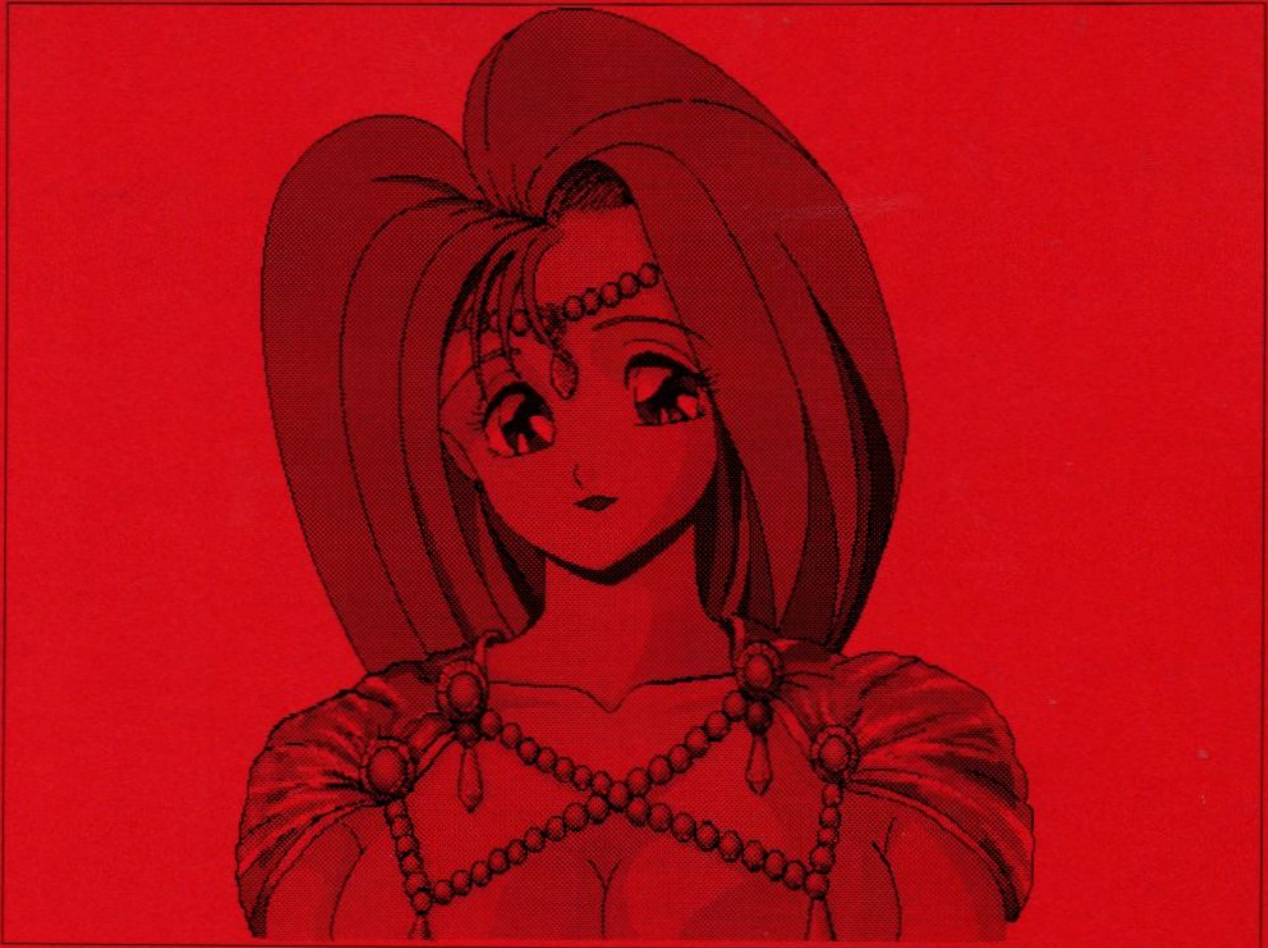
Te Koop

Roland SC-55 SoundCanvas. De MIDI-module voor diegene die het verschil niet ziet tussen de witte en zwarte toetsen van een keyboard. Compleet in originele doos met manuals, adapter en kabels. ƒ850,- 0412-630653/0654-642288, Mari van den Broek.

Gezocht

Enthousiaste medewerkers die samen met ons aan dit blad willen werken. Tekstschrijvers (wij zorgen voor het recensie-materiaal!), Tekenaars (voor de cover!). Heb je interesse en vrije tijd, versterk dan onze redactie. 0412-630653/0654-642288, Mari van den Broek. Reacties via BBS (0412-640358) of Internet (m.broek@tip.nl) ook mogelijk.

"Florence of Arabia"
Feminist Camelmanship



The MSX Story Continues

The XSW-Magazine Crew
Wishes You
a
Happy 1998...